

NH

Insanity Naked Hunter

INSANITY DVD SERIES



DVD×2+CD×2

雷電

THE RAGE MAN



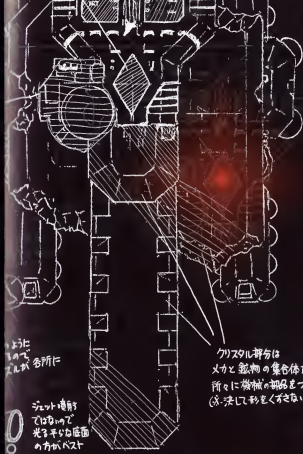
雷電シリーズ 一千万点到達までの全てがここにある！

CONTENTS

設定資料	3
雷電BGM曲一覧表	38
映像解説	39
プレイヤーコメント	68
佐藤 豪氏コメント	72
斎藤 貴幸氏コメント	76
復活KSD	77



設定資料



ように
のり
で
は
な
い
が
各
所
に

ジェット噴射
ではないので
光る平かな底面
の方がベスト

クリスタル部分は
メカと鉄物の集合体なので
所々に機械の部品をつける
(※決して彩をくずさない事)

雷電ストーリー

RAIDEN story

■ 雷電 STORY

AD 2090 地球は、
突如として現れた外宇宙生命体の侵略を受けた。
激戦の続く中、
世界連合軍は破壊された敵の戦闘機を基に、
世界中の優秀な技術者を集めて、
超高空戦闘爆撃機・雷電を作り出したが、
あまりにも高性能、高機動であったために、
実戦に耐えられるパイロットは、
僅か二名しか残らなかった。



——そして今、地球の運命を賭けて、2機の戦闘機が出撃する。
9620000POINT UP

■ 雷電II STORY

あれから三年、
一時は勢力を弱めた敵も、
再びその強大な戦力を取り戻しつつあった。
戦いは更に激しくなり、
地球は次第に敵に制圧されていった。
この戦況を打開するために、世界連合軍は新兵器
“プラズマレーザー”と“拡散ボンバー”を搭載し、
更に機動性の増した「雷電II」を開発した。



——そして今、人類の未来を賭けた極限の戦闘が始まる。

※「雷電II」は、雷電Iのバージョンアップのタイトルで開発された。機体の基本ストーリーが同じだが、

雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

■ 自機

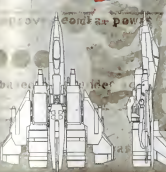
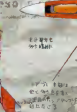
コンパクトな機体で、
機体の各部に
強力なエンジンが
搭載されている。

機体の各部に
強力なエンジンが
搭載されている。



X 主翼は、機体の中心部に
位置し、機体の各部に
強力なエンジンが
搭載されている。

機体の各部に
強力なエンジンが
搭載されている。



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

敵機



ZA-1

ZA-2

ZA-3



ZD-1



ZG-1A



ZG-1B



ZG-4



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

敵機

MA-2



ZG-2



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

■ 敵機 / 未使用敵機

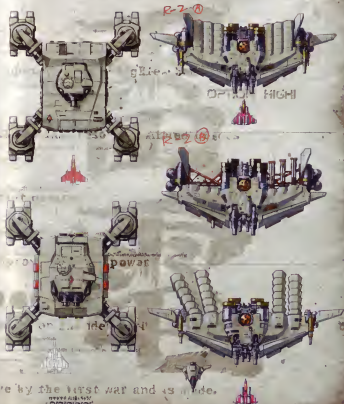
MA-1



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

■ LEVEL 1/2 BOSS



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

■ LEVEL 2 BOSS

R-2



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

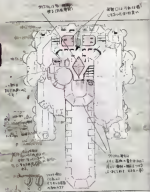
■ LEVEL 4/5 BOSS



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

■ LEVEL6 BOSS



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

■ LEVEL7 BOSS



by the first war and is made.

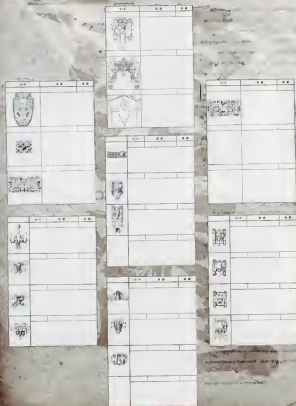
古い機械の物は
生物の骨のようである

中央の球状の物は
一定時間で爆発のよう
に破壊される
足が折り曲がるまで動か
ない

雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

■ 設定資料



雷電II設定資料

RAIDEN II setting material

■ 設定資料



雷電IIステージマップ

RAIDEN II stage map

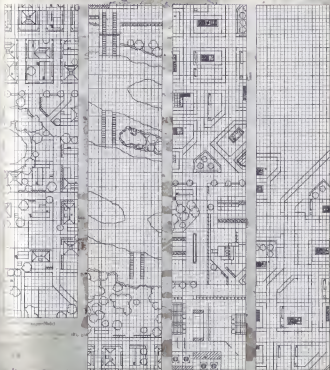
■ LEVEL1 MAP



雷電IIステージマップ

RAIDEN II stage map

■ LEVEL2 MAP



by the first war and is a relic.

雷電IIステージマップ

RAIDEN II stage map

■ LEVEL3 MAP



雷電IIステージマップ

RAIDEN II stage map

■ LEVEL4 MAP



by the first set and is made.

雷電IIステージマップ

RAIDEN II stage map

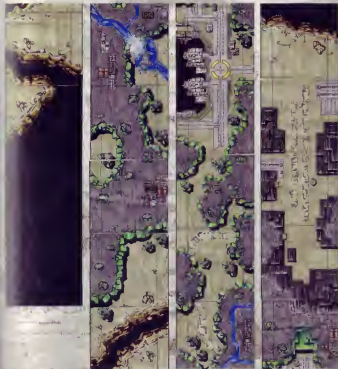
■ LEVEL5 MAP



雷電IIステージマップ

RAIDEN II stage map

■ LEVEL6 MAP



by the 10.5 and 45 mile.

雷電IIステージマップ

RAIDEN II stage map

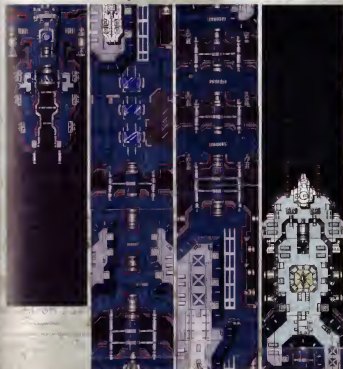
■ LEVEL 6 MAP



雷電IIステージマップ

RAIDEN II stage map

■ LEVEL 7 MAP



by the first map and is the

PS版雷電DX設定資料

PS version RAIDEN DX setting material



■ 自機

【超高空戦闘専用機 雷電I】
第一次戦で活躍した雷電をベースに、
戦闘力を大幅に向上させて作られた。
連合軍の切り札。

■ LEVEL0 BOSS

【フォルドガーテル】
地球側コードネーム：グランドクロウラー
飛行場を占拠している敵の大型戦車。



PS版雷電DX設定資料

PS version RAIDEN DX setting material



■ LEVEL1 BOSS

【ドムゼン・セ・フル】
地球側コードネーム：ウォーカー
四足歩行で移動する大型自走砲。



■ LEVEL2 BOSS

【ゲルドバード(E)】 【ノウザード(F)】
地球側コードネーム：アルパトロス
大空戦闘空母、無人戦闘機ノウザードを搭載。



■ LEVEL3 BOSS

【ダルク・ヤー】
地球側コードネーム：バトルアルクス
潜水性能を備えた修習艇母艦。

PS版雷電DX設定資料

PS version RAIDEN DX setting material



■ LEVEL4 BOSS



■ LEVEL4 BOSS



■ LEVEL4 BOSS

【バルク】
地球側コードネーム：サンダーフォートレス
地上の通路の一部を反響として変質した物体。

■ LEVEL4 BOSS

【アブル】
画面上に移動しながら雷を発生させて、
次々に石柱砲台を活動させる攻撃ユニット。



■ LEVEL4 BOSS

【バーラン】
攻撃の中心を守る防衛ユニット。
中継システムである
バルクの右に配置されている。

PS版雷電DX設定資料

PS version RAIDEN DX setting material



■ LEVEL5 BOSS

【ブラックバード】
地球側コードネーム：ブラックバード
建造中の大型輸送シャトル。



【アーヴィー】
レベル5ボス第二の装甲形態。
輸送シャトルが破壊されると
内部から上昇する。

■ LEVEL5 BOSS



【グルムズ】
レベル5ボスの戦闘形態。
移動速度は最も速く、
攻撃力も3つの形態の中で最強。

■ LEVEL5 BOSS



■ LEVEL6 BOSS

【メッシュキーデラーズ】
地球側コードネーム：メッシュキーデラーズ
大型無限軌道車。クリスタルの無い砲身が特徴。



PS版雷電DX設定資料

PS version RAIDEN DX setting material

■ LEVEL 7 BOSS

【ホゾグ・タリオン】
地球側コードネーム：ヒュージカタイト
船の巨大戦艦の緊急脱出用シャトル。



■ LEVEL 8 BOSS

【ガルブ・ガディム】
地球側コードネーム：マザーヘヴン
正体不明のタリオン物産でできた宇宙船。



■ LEVEL 9 BOSS

【ノクレーザメーン】
地球側コードネーム：グレイ・ノジュール
特殊な金属で構成された大型装甲車。



チラシ&インスト

Set material handbill

■ 雷電広告&インストラクションカード



チラシ&インスト

Set material handbill

■ 雷電II広告&雷電IIインストラクションカード



チラシ&インスト

Set material handbill

■ 雷電DX広告&雷電DXインストラクションカード



チラシ&インスト

Set material handbill

■ 雷電プロジェクト広告 (PS版) & 応募はがき



「雷電II」プレゼントクイズ!!

クイズに答えて「雷電II」のプレゼントをゲットしよう
本誌のなかから抽選で100名の方に、雷電IIのソフトと
オリジナルのTシャツ、ポスター、ステッカー、
ぬいぐるみ、キーホルダー、などのプレゼントを
プレゼントします。応募はがきで応募してください。

【応募方法】
「雷電II」で登場した敵のイラストの名称を覚えてください
その中から3つを選んでください。

1. プラズマレーザー 2. デザインマシンガン 3. 雷電II

【応募方法】
「雷電II」で登場した敵のイラストの名称を覚えてください
その中から3つを選んでください。

1. プラズマ 2. デザインマシンガン 3. 雷電II

【応募方法】
「雷電II」で登場した敵のイラストの名称を覚えてください
その中から3つを選んでください。

1. プラズマ 2. デザインマシンガン 3. 雷電II

【応募方法】
「雷電II」で登場した敵のイラストの名称を覚えてください
その中から3つを選んでください。

1. プラズマ 2. デザインマシンガン 3. 雷電II

チラシ&インスト

Set material handbill

■ 雷電伝説広告 (SFC版)



その他媒体

Other material

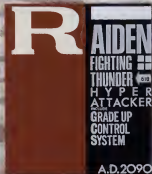
雷電資料



【雷電下着き表画】



【雷電下着き裏画】



その他媒体

Other material

雷電資料



その他媒体

Other material

■ 雷電II資料



RAIJIN II

その他媒体

Other material

■ 雷電DX資料



DX

雷電DX 楽曲一覧表

※本表は、雷電DXの楽曲一覧表です。
「雷電DX」は、雷電DXの楽曲一覧表です。
「雷電DX」は、雷電DXの楽曲一覧表です。

雷電DXの楽曲は、基本的に雷電と雷電IIの楽曲が使用されている（コースセレクト画面などは新曲）。ここでは、雷電DXの各コースで使用されている楽曲を一覧にまとめてみました。各コースにおける雷電DXの楽曲の、雷電IIとの楽曲比較などをしてみるのも一興です。なお、表の（ ）内のタイトルはプレイステーション版/雷電DX NEW RELEASE版の楽曲名となります。同様の曲の曲名も参考に、ぜひご覧ください。

練習	RAIDEN	RAIDEN	EX
C.SELECT			C.select (C.select)
SECTION 1	Intro ~Gallantry		(Conflict)
SECTION 2		Level2/B	(Nisemon striker)
SECTION 3	Fighting thunder		(Roaring field)
BOSS		Boss	(Overpowered)
CLEAR		Stage clear	(Stage clear)
ALL CLEAR			Ranking (Triumphant return)
NAME		Rank entry	(Name glory)

初級	RAIDEN	RAIDEN	EX
C.SELECT			C.select (C.select)
LEVEL1	Gallantry		(Conflict)
LEVEL2		Level2/B	(Nisemon striker)
LEVEL3		Level3	(Roaring field)
LEVEL4	Rough and tumble		(Limit exceed)
LEVEL5		Level5	(Like stars)
BOSS		Boss	(Overpowered)
CLEAR		Stage clear	(Stage clear)
ALL CLEAR			Ranking (Triumphant return)
NAME		Rank entry	(Name glory)

※本表は、雷電DXの楽曲一覧表です。

上級	RAIDEN	RAIDEN	EX
C.SELECT			C.select (C.select)
LEVEL1	Gallantry		(Conflict)
LEVEL2		Level2/B	(Nisemon striker)
LEVEL3	Rough and tumble		(Roaring field)
LEVEL4		Level5	(Limit exceed)
LEVEL5	Fighting thunder		(Like stars)
LEVEL6		All clear	(Insert demo)
LEVEL7		Level4	(Wreck out)
LEVEL8		Level7	(Thruets)
LEVEL9		Level2/B	(Sadness ahead)
LEVEL10		Level8	(Roaring field)
BOSS		Boss	(Overpowered)
LEVEL11	Go to blazes!		(Ranking threat)
CLEAR		Stage clear	(Stage clear)
ALL CLEAR			(Victory way)
NAME		All clear	(Triumphant return)
		Rank entry	(Name glory)

※その他：CD14版入賞は、雷電IIと同様のものが流れる。雷電II：1982/5/1 808-8295×2

映像解説



Raiden

3周目ステージ4（以下3-4と表記）クリア時での1000万点到達を目指す。難易度は非常にシンプルなものになっているため、昨今のゲームに比べて稼ぎ要素は少ない。撃ち込み点などの基本的な得点システムを細部まで把握することが重要となる。また、武器チェンジ技など戦闘に必要な知識やテクニックを合わせて紹介する。こちらも高次元ステージでは必須となるので、しっかりと覚えておきたい。

難易度とゲーム中のポイント獲得方法は各プレイヤーの経験とスキルに依存する。

攻略テクニック

1P側と2P側のちがい

1P側でプレイするよりも2P側でプレイするほうがゲーム開始時のランクが低く、難易度が低い。このような1P側と2P側による仕様のちがいは他の筐体シリーズでも見ることが出来る。

撃ち込み点稼ぎ

本作はごく短時間のあいだに敵にショットを多く撃ち込むと、撃ちこみが特定点に反映されないという現象が起こる。そのため、敵を攻撃するときには間隔を空けて攻撃し、なるべく時間をかけて敵を破壊することで撃ち込み点のロスを抑えることが重要となる。理論的にはバリスカンとニュークリアの組み合わせが最も撃ち込み点を稼ぐことができる計算だが、パワーアップしたあのニュークリアは敵に当たると威力が高すぎて逆に撃ち込み点をロスしてしまう。

収録映像では、ステージ3でホーミングに変更することによって5000点ぶんロスしているが、事前にロスをフォローするように撃ち込み点を稼ぐパターンを実行している。

あぶり点

サブウェポンを敵に当てたときの爆風により加算される点数を指す。雷電MAXでは点数稼ぎに不可欠なテクニックだが、本作では加算されるあぶり点よりも敵に与えるダメージの割合が大きい。したがって、サブウェポンが1段階目のあるときの程度の点数稼ぎはできるものの、本格的な点数稼ぎには向いていないということになる。

また、敵撃アイテムやサブウェポンアイテムが出現するアイテムボックスの破壊点は0点だが、あぶり点はしっかり加算される。

残機潰し

本作ではボス戦でミスするとボス前復活地点からやり直すことになる。ステージ6はフェアリーが隠されていて、ボス戦での安全地帯の存在や特定点となる敵石が多く出現することから残機潰しを実行するには最適なステージとなっている。1機につき約150000点稼ぐことができる。



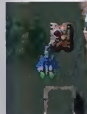
ボムの使用回数

1-6ボス戦で残機潰しを実行し、その後ボムを使わずに進むと、3-4をクリアして1千万点を越えたときに余りが出る計算になる。その余った点数ぶんを攻略を安定させるためのボム使用に振り分けていく。本作のボムは性質上、緊急回避には消費しないので、あらかじめ使用する場所を決めて攻撃ボタンに組み込むといい。



本編映像は残機潰しを実行せずにノーミスで真ん中程度の点数配分も考慮しており、3-7ではほぼ1千万点に到達できるパターンになっている。

封印



ザコ機は接近すると攻撃を封じることで、出現位置にあらじめ移動しておいたり、連続で攻撃してこない性質を利用して、1度撃たせてから接近するといふ。

敵の反応係数

敵が自機に反応する早さを指す。2周目以降は画面左上から出現する反応係数の高いザコに注意する。本作では、画面上、画面左、画面右の順に反応係数の高いザコが設定される傾向にあるが、画面右から出現する戦車にも一応、反応係数の高いものが存在する。また、その数値は同じ敵であっても反応係数は異なることがある。

中には安定して反応係数の低い敵も存在し、それらは攻撃してこないということを前提としてパターンを作成している。

横方向の画面スクロール

本作は、マップの横幅が1画面ぶんより広く左右にスクロールする。この左右スクロールを利用して敵を画面外に追いやり、攻撃できなくすることが出来る。また、ザコヘリやボムアイテムなどはスクロールで離れたときにそのまま消失してしまうこともある。

このザコヘリ消失は復活時には重要なテクニックであるが、前半ステージのヘリは消失しにくいものの、後半ステージは消えにくいので注意。



写真の矢印が示しているのはザコヘリの影。このように影が見えない状態であれば攻撃されることはない。

アイテムキャリア

アイテムキャリアは破壊直後にバリスカンアイテム（赤）が出現した場合、次のアイテムキャリア破壊直後にはレーザーアイテム（青）が出現。その次では再びバリスカンアイテムが出現する。このように、アイテムキャリア破壊直後に出現するパワーアップアイテムの種類はアイテムキャリア1機ごとに交互に出現する。ただし、4周目ステージ（ステージ8-8）とゲーム開始から1機目はこの法則が適用しない。また、アイテムキャリアを4機破壊することによってボムアイテムが出現する。



回収するときのポイントとしては基本ではあるが、パワーアップアイテムの種類を取り換えや回収時の機動を防ぐため、各種アイテムを無理に回収しにくいことが重要。その結果、速くしてしまっても構わない。

エスケープ

ボス戦は一定時間が経過すると自動的に画面がスクロールし、ボスを追従してはくてもステージクリアとなる。

この強制スクロール中はボスが攻撃してこないため、短い時間ながら一方的に攻撃できる。

ボムアイテム

本作は雷電II、雷電IIIとボムアイテムの移動パターン（アイテムが浮遊する軌道）が異なる。本作ではアイテムキャリア破壊直後、左上から画面右に向かってパウンドしたあと、画面下へ降下することが多い。ただし、アイテムキャリアを破壊する位置やタイミングでその動き方は微妙に変化する。

また、出現後、放置しているとボムアイテムが画面端にめり込み、そのまま画面外に向かってパウンドしてしまうことがある。敵の攻撃が厳しい場面では、ボムアイテムを長時間泳がさないようにするのが望ましい。

1UPアイテム

ステージ3とステージ4では1UPアイテムが出現する可能性がある。出現法則にはパターン性があり、収録映像では1-3と1-4で確実に出現させている。また、ステージ3の1UPアイテム出現ポイントでパワーアップアイテムが出現するとアイテム出現テーブルが急むが、ステージ4ではパワーアップアイテムが出現しても進まない。



ステージ3は中型輸送艇を戦艦空母に降臨してから進撃するといずれかのアイテムが出現。



ステージ4は戦艦に設置されている地上物を破壊するといずれかのアイテムが出現する。

フェアリー

ステージ1、4、6にある当たり判定のついた背景を攻撃することで、隠しキャラであるフェアリーが出現する。取得すると、ボーナス得点として10000点が加算されるほか、ミスしたときに登場して各種アイテムを放出してくれる。このときのアイテム放出個数はミスしたときのボムストック数やパワーアップ段階によって変化している。



ステージ1は画面を横切る川に隣接した木を撃ち込むと出現。



ステージ4はステージ1と同じく木に当たり判定が存在する。



ステージ6は竜巻の化石の左上付近。化石自体ではなしの注意。

アイテムの出現個数制限

勲章アイテムやパワーアップアイテムなど、本作で出現するすべてのアイテムは1画面に合計8個までしか表示されない。8個以上はアイテムが出現しないので、復活時にフェアリーが放出したアイテムはすべて回収しなおさなければならない場合がある。



収録映像の1-8ではボムアイテムの出現場所を調整するために、わざと勲章アイテムを残してアイテムキャリアから出現するはずのパワーアップアイテムを表示させていない。

耐久力低下テクニック

武器チェンジ技

耐久力は敵が画面に出現したときの自機装備によって決定されている。バルカンよりもレーザーのほうに耐久力が高いため、敵出現後に装備を変更した場合は相対的に耐久力が変化する。

収録映像ではステージ3ボス戦でバルカンからレーザーに変更し、ボスの耐久力を下げている。また、タイミングがシビアだがステージ5ボス戦でも実行可能。

アイテム取得技

同様のパワーアップアイテムやボムアイテムを取得することで、画面内に存在する敵の耐久力を下げることができる。このテクニックを使用すると撃ち込みがロスしてしまうが、戦略上は非常に重要であり、特に各種中型機やステージ6の大型爆撃機の出現地点で使用するなど効果的だ。

なお、対ステージ3ボス戦は武器チェンジ技を実行するタイミングが厳しいため、収録映像では早めにレーザーへ変更し、保険的にこのテクニックを実行している。また、対ステージ4ボス戦時では、出現アイテムを2個取得し、さらにボス耐久力を下げることができる。しかし、本機弱点部分以外のパーツ耐久値低下による撃ちこみ時のロスも考慮して、あえて1個のみの取得に留めている。



ステージ別攻略ポイント解説補足

以下にボスの形態変化条件や2周目以降の各ステージにおける危険エリア、収録映像でのポイントを記述する。

ステージ1

ボスの形態変化条件

形態変化しない

危険エリア

フェアリー出現ポイント付近のザコラッシュ
ボス出現前付近の戦車

白鶴がパワーアップしていることにより、敵の数が増えている。

ステージ2

ボスの形態変化条件

一定ダメージor一定時間経過

危険エリア

中型戦車前の砲撃ポイント

白鶴がパワーアップしていることにより、敵の数が増えている。

映像解説

ステージ3

ボスの形態変化条件

甲板反転砲台全滅or一定ダメージ量

◆最終エリア◆

画面左上と上からザコが出現する場所全般

2-3ボス戦ではボムストック7個で突入し、ボム1発使用したあとにボス直前で出現したボムアイテムを回収すれば7個所持したままクリアできるが、安定を重視して実行してはいない。

2-3ボス戦では残しておくとバウアップアイテムを弾道中に撃ち込んでいたことから見ると、アイテムを1個消費してしまっている。

ステージ4

ボスの形態変化条件

みたとの移動砲台を破壊orボス砲台部分カバー破壊

原因は不明だが、レーザー装備でステージに突入した場合に序盤の中型戦車群の攻撃範囲が短縮し短くなる現象がごくまれに起こる。

ステージ5

ボスの形態変化条件

両翼パーツ破壊

中盤で画面左側に停滞する戦車群砲台部の誘導に気を付ける。

ステージ6

ボスの形態変化条件

いずれかの砲台砲撃破壊

◆最終エリア◆

画面右側からの戦車ラッシュ
(反応係数の高い戦車が含まれている)

2-6大型爆撃機2機目でアイテム取得技を実行しているが、この場面のパワーアップアイテムはすでに種類が変わる場合があり、本来は実行しないほうが望ましい。アイテム出現後、すぐにニュークリアからホーミングに変化したことを確認できた場合のみ回収していく。

ステージ7

ボスの形態変化条件

形態変化しない

◆最終エリア◆

高速飛来ザコのラッシュポイント
(特に敵車アイテムが9個出現する場面)

ザコの出現パターンは砲石や背景を目印にする感覚でよい。1-7敵車ラッシュの場面で自機に接触している高速飛来ザコは、接触直前に自機の攻撃が当たっている。撃破グラフィックの表示までにタイムラグがあり、接触しているように見える。

ステージ8

ボスの形態変化条件

両翼の砲台パーツが出現するジェネレータ破壊
(砲台パーツのストックが切れた場合でも)
ジェネレータは爆発する

2-8ボム使用ポイントで画面左上から戦車が背景の下から攻撃してくるが、戦車は画面に出ていない。画面左に移動するタイミングをずらすことで回避可能。中盤の戦車が出撃するジェネレータはパターンを安定させるため、画面右側に逃げている。ボス戦突入時、スクロール終了直後にボス砲台部分が全方位を撃ってきた場合には、その弾を優先して避けてから安全地帯へ移動する。

コラム I

雷電は、当時のアーケードゲーム誌のハイスコアページにおいて「連射付き」と「連射無し」の2部門でスコア集計が行われていた。手持ちの資料によると1回目集計(1990年9月8日)では、「連射付き部門」588570点(2回目59900点)「連射無し部門」4297990点(2回目5750点)という結果になっている。雷電は現在においても一般的にゲームファンからは無難な成績という認識をされているが、当時のスコアラー達は発見報酬や月給を支えて1回クリアを繰り返し、未だに驚かされた。なお、1千万点到達は両部門とも5回目(1991年1月8日)の集計で達成。以降集計打ち切りとなったわけだが、一部のスコアラー達の後継はここで終わらなかった。彼らの目標がとにかく1千万点到達から「1千万点到達ステージ」にシフトされたのである。今頃の記録家も、同じく1千万点到達まで、かつ安定して1千万点に到達するのをテーマとしている。記録家達を参考に夢の雷電1千万点到達にぜひとも挑戦してほしい。



※本記事や映像のアップは対戦プレイヤーへの提供を目的としています。

攻略テクニック

1P側と2P側の仕様のちがい

本作では1P側と2P側で仕様が変わっており、初期装備におけるボンバーの種類、ミスしたときの復活の仕方、アイテム出現テーブル(ボンバーモードの有無)にちがいがあがる。収録映像では、より得点を稼ぐことができる1P側でプレイしている。

ボンバー	
1P 通常ボンバー	2P 拡張ボンバー
ミスしたときの復活の仕方	
1P その場復活	2P 戻り復活
ボンバーモード	
1P あり	2P なし

自機の攻撃および各種アイテムについて

通常攻撃にはメインショットとサブウェポンがあり、それぞれに対応したパワーアップアイテムを取得することで強化していく。また、特殊攻撃として弾道効果があり、敵にダメージを与えるボンバーがある。

メインショット

パワーアップアイテムはアイテムキャリアから出現。同様のパワーアップアイテムを取得することで、1段階ずつ最大段階までパワーアップする。また、取得すると500点が加算、ショットパワーが最大のときに同様のパワーアップアイテムを取得するとさらに5000点が加算される。

バルカン

ゲーム開始時の初期装備。ショットパワー最大時には画面の広範囲をカバーする。また、至近距離で連打でき、全弾を力よくに攻撃すると攻撃力が高い。使い勝手がよく、撃ち込み点も高いのでプレイ中はバルカンを主に使用する。



最大パワーアップ時には7WAYとなる。まずはこの状態を目指す。

レーザー

攻撃範囲は狭いが、遠距離からでも安定して高いダメージを与えることができる装置。
一部のボスに有効で、特に弱点が小さいうえ、攻撃が厳しく接近しにくいレベル6ボスには必須となる。



レベル6ボスに対して
も有効。最難関では
2回目で使用している。

プラズマレーザー

出始めは直進性のレーザーだが進射することでプラズマ状態となり、レーザーで射出方向を制御できるようになる。このとき、耐久力のある敵に当たるとその敵をロックし、そこへまとわり付くように軌道が曲がり周囲の敵を更にロックしていく。

耐久力の高い敵が敵在するレベルにおいて有効で、処理落ちがかりやすいためレベル7道中やレベル8ボスで重宝する。

直進レーザー時は攻撃力が高いが、プラズマ状態になると攻撃力は低くなる。また、プラズマ状態では敵元に攻撃判定がないので、



小型の敵と目の前で戦うときは注意が必要。なお、秒間30発仕様のシンク連射装置を使用すると処理落ちがかったときにプラズマ状態が解除されてしまうことがある。

サブウェポン

サブウェポンアイテムは地上コンテナから出現。同様のサブウェポンアイテムを取得することで、1段階ずつ最大4段階までパワーアップする。また、取得すると500点が加算。サブウェポンパワーが最大になると同様のサブウェポンアイテムを取得するとさらに500点が加算される。

ホーミング

敵を追尾するミサイルを発射。攻撃力は低いが真横にいる敵にも対応でき、サブウェポンパワー最大時には追尾速度が速いミサイルを大量に発射する。



多量のザコが散らばって脅威するレベルに伺っており、特に真横に突っ込んでくるザコヘリが大量に出現するレベルも、道中では必須アイテムとなる。

ニュークリア

当たると攻撃力の高い爆風が広がる直進性のミサイルを発射。対中型弾やボス戦に向いており、接近して撃ち込んだときの攻撃力は絶大。また、撃ち込み点が非常に高く、あぶるように当たるとより稼くことができる。



ザコ処理には向いておらず、特にザコヘリに対しては機能しない。

ボンバー

使用弾数に制限があり、初期状態では3発。その後はアイテムキャリアから出現するボンバーアイテムを取得することで1発ずつ増加し、最大7発までストックできる。取得すると500点が加算され、ボンバーストックが最大になると同時にボンバーアイテムを取得するとさらに5000点が加算。このとき、取得したボンバーアイテムとボンバーストックがすべて同様のボンバーだった場合は50000点が加算される。また、ボンバーストック数はレベルクリアボーナスに大きく関わる。なお、収録映像では攻略の安定性を考慮し、拡散ボンバーを選択して取得している。

通常ボンバー

使用してから約1秒後に前方で大きな爆発を起こす。爆発を中心とした一定範囲の敵弾を消す効果があり、爆風に触れた敵に対してダメージを与える。



拡散ボンバー

使用すると自機の真円へ円状に小爆弾が投下され、約1秒後に爆発する。爆発前に敵に触れると、その瞬間に爆発し、敵にダメージを与える。投下中と爆発中の両方で敵弾を消す効果があり、緊急回避にある状態は役立つ。しかし、投下の瞬間には弾消し効果がなく、敵弾が近過ぎるとボンバーを使用したにも関わらずミスになることが多い。



小爆弾や爆風の範囲を越えて敵弾を消すこともあつたが、過信はできない。

得点アイテム

勲章アイテム

主に地上コンテナから出現。黄色と青色の2種類があり、取得すると黄色は500点、青色は3000点が加算。また、各レベルをクリアすると【黄色勲章アイテムと青色勲章アイテムの合計取得数】×ボムストック数×1000点【】が加算される。なお、途中でミスした場合はそれまでの取得数はリセットされてしまう。



ミクラス

ミクラスはランダムで勲章アイテムの代わりに出現するボーナスキャラクター。取得すると10000点が加算される。勲章アイテムと異なり、レベルクリアボーナスには関係ない。



その他のアイテム

フェアリー

レベル道中の当たり特定の木に木々に立ち込むことで隠しキャラクターであるフェアリーが出現。取得すると10000点が加算され、ミスしたときに再び出現し各種アイテムをいくつか放出してくれる。また、すでに取得した状態で再度取得することで累積してストックすることが可能。アイテムを放出する個数はミスしたときの自機の状態で変化し、出現する種類はアイテム出現テーブルに準ずる。



フルパワーアイテム

取得すると現在の状態に関わらずフルパワーアップ状態になる。ただし、サブウェポンはサブウェポンアイテムを1個以上取得した状態でないでフルパワーアップ状態にならない。

メイン、サブともにフルパワーアップ状態のときにフルパワーアイテムを取得すると10000点が加算される。



1UPアイテム

レベル3とレベル6である条件を満たすことで取得。取得すると残機数が1機より増加する。なお、1UPアイテムや残機数はクリア時の得点には影響しない。ちなみに、レベル3の1UPアイテム出現ポイントはザコヘリの出現パターンが複数あり、本編映像では1周目、2周目ともに1UPアイテムを出現させるには難しい出現パターンになっている。



レベル3

灰色のコンテナがある部屋で、コンテナを破壊すると、ザコヘリが移動しコンテナにぶつかるのを待つ。[ザコヘリの移動速度がコンテナに当たっても出現させるのは難しい。]



レベル6

闘争部屋に出現する赤いクリスタルの周囲の砲台を先にすべて破壊してから、赤いクリスタルを破壊する。

攻略テクニックと留意点

収録映像での攻略ポイントや使用しているテクニックを以下に紹介する。

自機の変形とやられ判定

自機はメインショットが段階以上かサブウェポンが段階以上にすると変形し、見た目が若干大きくなり、やられ判定も同時に大きくなっている。ボス戦など変形前には案に選べることで、また変形後も変形後にはシビアになることがある。



敵弾の誘導と切り返し

敵が弾を撃ち出してくる間隔は常に一定。この性質を利用して、敵弾を誘導することで避ける隙間や切り返すタイミングを自ら作ることができる。攻撃しながら回避するパターンを作成することが攻略の基礎となる。

敵弾の封印

ザコ軽車やザコヘリは自機を密着させた弾を撃たなくなる性質があり、これを利用してテクニックを封印と呼ぶ。封印をすることで無駄な弾を撃たなくて済む場面は数多く存在する。移動速度の違いがザコヘリに対しての封印はあまり現実的ではないが、レベル3で1UPアイテムを出現させる場合は重要となる。

敵弾の発射タイミングのすれ

密着したパターンゲームに見える本作だが、瞬時の高速弾を発射する砲台やレベル3で出現する白弾を3連射してくる中型砲など、こちらの動きに関係なくタイミングをずらして攻撃してくる敵がいくつ也存在する(ザコ軽車も砲台回転時間が長いと発射のタイミングがずれる)。どのタイミングで撃たれてもいいように、各敵へ対し柔軟に対処できる移動パターンを作成する必要がある。

アイテム出現テーブルとボンバーモード

アイテムキャリアから出現するアイテムの種類には一定の出現テーブルが存在する。その出現テーブルの中には、ボンバーアイテムのみが連続で7回出現したあとにフルパワーアイテムが出現する。俗にボンバーモードと呼ばれる装置変更ができない区画がある。後半レベルは装置によって難易度が大きく変わる場面が多く、特に1-6、2-5、2-6、2-7、2-8でボンバーモードにならないように、アイテムキャリアをわざと迷してアイテム出現テーブルを調整する。



ボンバーモード中にミスをする、フェアリィが放出するアイテムが全部ボナーになってしまふこともー。

各種アイテムの種類変化のタイミング

アイテムキャリアから出現するアイテムの種類が変化するタイミングは、パワーアップアイテムには2パターン、ボムアイテムには1パターン存在する。いずれも出現後、しばらく変化はしないので取得した種類が最初に出た場合はすぐに回収するといひ。このことを覚えていれば、おろがなら[アイテムに誘われてミスをする危険]を未然に防ぐことができる。

アイテムの出現個数制限

敵車アイテムやパワーアップアイテムなど、本作で出現するすべてのアイテムは1画面以上に合計10個までしか表示されない。10個以上は出現しないので、あえて10個のアイテムを残してアイテムキャリアを破壊することで、アイテム出現テーブルを遅らせることが可能。



収録映像の1-8で、この仕様を利用して、アイテム出現テーブルの調整をしている。

撃ち込み点

バルカンとニュークリアを敵に当てたときの撃ち込み点は他の装置と比べて非常に高いので、極力この装置を使用して進む。

赤いスポーツカー

レベル2終盤で、画面を横切るように道路を走り回る赤いスポーツカーが出現することがある。出現条件は不明だが、破壊すると10000点のボーナスを得ることができる。映像では1周目、2周目ともに出現していない。



ザコヘリの配置

レベル3、5、8に出現するザコヘリは左右の両側から出現し、撃ち返すと自機の攻撃範囲外から回避困難な攻撃をしてくる非常に危険な敵。自機の真横まで近づけたときには雷電シリーズの照準域であっても死を直感させる。

主な配置パターンは2パターンで、どちらのパターンであっても撃ち返さないように自機の移動パターンを作成することが極めて重要。ただし、各種アイテムなどドラム缶要素があるため、移動中に照準をされて撃ち返したり、ショットの切れ目を狙われたり、いつまでも恐ろしさは付いて回る。最も対処にセンスが問われる敵と言える。

空中ザコのスクロールアウト

左右にある若干の任意スクロールアウトを使って空中ザコを両側から出すこと、つまり消失してしまう場合がある。このとき、空中ザコを画面に出さない時間が長ければ長いほど消費が少なくなる。空中ザコの対処が間に合わなかったときに狙う値はあるが、消費したときはいつまでもたっても消えないので過信は禁物。

2周目における難易度の変化

間隔が上がるのと敵弾の速度が上昇し、一部の敵の弾の弾射頻度が上がる。特に敵弾の速度上昇は顕著で、敵弾誘導や切り返しを行うタイミングは1周目より格段に難しく、基本的なパターンは1周目とほぼ同様だが、同じ装置でも出現するアイテムが1周目と異なるので、出現するアイテムに応じた自機の移動パターンを作成する必要がある。

レベル別攻略ポイント解説補足

以下に各レベルにおける収録映像でのポイントを列記する。

1-1

アイテムキャリアを逃がすことでアイテム出現テーブルを調整。ゲーム開始後の1機目と2機目、ボス直前の1機計3機を逃がし、3機目4機目出現テーブルを消す。

レベル1ボス1機目は出現直後から連撃で撃ち込むことで破壊できるが、2機目は本陣からの攻撃とザコの攻撃が混入することが多い。ザコを先に処理したあと本陣の攻撃を避けやすいよう誘導して、回避してから撃ち込むといい。また、各レベルクリア直前には敵軍アイテムが1個隠されている。一定の位置までスクロールしないと出現せず、横座標位置はランダムになっている。

1-2

軌道機体ザコの出現位置はパターンになっている。自機が出現位置より下にいる場合は、その場でターン後に弾を撃ちながら発生してくるが、出現位置より上にいる場合はターンせずすく突進してくる性質を持つ。

レベル2以降のボスからは時間またはダメージによる形態変化が起こる。攻撃パターンが変わるため、形態変化のタイミングを本体の小爆発を目安に把握しておくといい。レベル2ボスは第一形態でダメージを与え過ぎると、破壊する前に最終形態で弾を撃たれてしまう。ダメージによる形態変化の直前まで撃ち込み、時間によって形態変化を開始した直後から密着して撃ち込みの弾を撃たれる前に破壊することができる。収録映像ではタイミングが少しずれて、ばらまき弾を撃たれている。



具体的には小爆発が1回起きたあとには必ずつぎに込み、ソウガード (山崎健太郎) 用カタルの弾が舞え始めた地点から密着して撃ち込む。

1-3

まず、開演直後にあるサブウェポンアイテムの浮遊開始を遅らせておく。次に、1UPアイテム出現ポイントではコンテナを破壊しないように、アイテムキャリアをニュークリアのあとで破壊する。その後、泳がせておいたサブウェポンアイテムでホーミングに変更。ザコヘリからの弾を避けつつ右から2番目のヘリの攻撃を封じ、ザコを一掃する。ショットが少しくても早いと1UPアイテムが出現する前にコンテナを破壊してしまい、遅いとザコヘリの弾に当たってしまう。

レベル3ボスは顔半分がカバーを破壊すると、弱点部分から5WAY弾を一定間隔で連射してくる。隔時出現するザコヘリの攻撃と混入すると非常に厄介なので、ザコヘリ出現と5WAY弾の周回が重ならないようにタイミングを計ってカバーを破壊する。このとき、80Wでタイミングを計ると実行しやすい。



収録映像ではザコ戦中に暴風弾を撃たれたため、1UPアイテムを出せなかった。これを修正して収録している。

1-4

黄色直道ザコは出現位置がランダムで、左右の画面端近くから縦下段で攻撃してくる場合が多い。若干の耐久力もあり、レベル4で最も危険なザコ。深追いはいしないようにする。

道端砲台は、砲台モードに移行して動き始めるまでダメージを与えられない。攻撃可能になった瞬間に密着して撃ち込み、すぐに破壊する。

石像砲台は2機破壊するとアイテムが出現するので、1体のみ破壊してアイテム出現テーブルを調整する。

1-5



レベル5ボスの最終形態は1回目の攻撃はレベル4と消費を日安に自機の出る位置を合わせることで確実に回避可能。

1-6

1UPアイテム出現のカギである赤いクリスタルは1機目では装飾の関係上、安定して破壊するのには難しい。

レベル6ボスは3回目の小爆発が起こると最終形態に移行する。あまり早く移行させてしまうと第一形態の攻撃と混合して避けるのが非常に難しくなるため、最初に撃ち込みすぎないようにする。なお、収録映像では破壊したあと、なぜかボスの効果音が鳴り続けている。

1-7

直道ザコは出現位置がランダム。レベル4の黄色直道ザコ同様、左右の画面端近く、かつ最下段で攻撃してくる場合には要注意。

赤い大型ミサイルは、対処が遅れると撃ち返し弾を撃つザコを大量に放出するため、プラズマレーザーの直道レーザー (敵ロック前) 状態を活用してすばやく破壊する。

レベル7ボスはバルカンまたはニュークリアは通常の砲撃状態ならば、出現直後から密着して撃ち込むと速攻で破壊できる。なお、収録映像では破壊したあと、なぜかボスの効果音が鳴り続けている。

1-8

浮遊するクリスタルは破壊すると3000点を奪得できるが、特殊でない耐久力があり、奪得するのは非常に困難。

敵軍アイテムが多数出現する場面では、アイテム出現の出現数制限を利用し、アイテムキャリアからアイテムを出せさせアイテム出現テーブルを調整している。

レベル8ボス戦では、追撃弾を誘発させて弾避けをしやすくするため、事前にプラズマレ

ザーに変更する。ボスの全方向弾は自機を少しずつ一方へ移動させ、往復弾は3回避けたあとは右へ移動し続ければ当たらない。なお、ザコ戦中は第一、第二形態では出現位置が、最終形態ではさらに出現と移動のタイミングがランダムになっている。

2-1

1機目と同様、1機目のアイテムキャリアを逃がし、アイテム出現テーブルを調整している。

2-4

1機目と同様、石像砲台は1体のみ破壊してアイテム出現テーブルを調整している。

2-5

1機目と異なり、パワーアップアイテムが出現するのでレーザーに変更。レベル5ボスの最終形態をよりすばやく破壊できる。

2-6

レーザーならば、確実に赤いクリスタルを破壊し1UPアイテムを出させることができる。

2-8

ボス直前、プラズマレーザーへの仕様変更失敗。バルカンでは処理遅延がないうえ、効率よく攻撃できないため長期戦になってしまう。

アウトテイク補足

プラズマ残留

プラズマレーザーを連射しながら武器を切り替えることで、プラズマレーザーの機元部分だけが残るといった無実現象。プラズマレーザーを使用している状態で、ショットボタンを連射しながら武器を切り替える。この武器アイテムを取得する瞬間にショットを撃ちやめると、まれにこの現象が起こるのだ。なぜこの現象が起るかというと仕組みは不明だが、見た目は大変面白い。再度ショットを撃つと、この状態は解除される。



練習コース最大の目標となるのは初級コースへプレイを継続すること。そのためには特定の条件を満たさなければならぬ。その中でもレーダー破壊率の条件は普通にプレイするだけでは達成できない。随所に隠されたレーダーを出現させ、さらに様々な条件を満たすことで出現する金色レーダーを破壊することが必須となる。

両機を倒す際はそのほかにも、出現する敵軍アイテムを最も有利な場所で取得することなど、多岐のボーナス条件やフューチャーをできるだけ獲得していく。

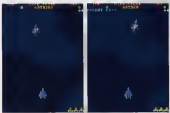
なお、収録映像ではショットボタンに移動30秒仕様のシンク10連射装置を使用している。

※本記事や映像中のロゴは全てプレイヤーへの取材を基に作成しています。

攻略テクニック

ザコヘリの出現パターン

ザコヘリの出現位置は毎回ランダムのように見える。しかし、出現ポイントでの自機の位置による変化はあるものの、実は2種類のパターンが存在しない。どちらのパターンかは、ゲーム開始時に自機を動かさないでいたときの最初に出現するザコヘリの位置で判別できる。



中型機ランク

練習コースでは空中中型機が出現する場所だけ決まっていますが、その種類は到達したときのランクによって変化する場合が多くある。どの種類の空中中型機が出現するかは場面ごとに異なっていて、基本的にランクの高低に合わせた強さの空中中型機が出現。ただし、極めてランクが低い状態

だとほとんどの場面で出現しなくなる。ランクは出現ポイント到達時におけるレーダー破壊率や敵軍アイテムの取得数、隠しレーダーの破壊数などで変化するようだ。また、一部の地上敵やボスの強さもランクによって変化する。

ランク調整

点数を気にせず初級コースを継続プレイしたいだけならば、当然ランクはなるべく上昇させないほうがいい。ランクが低ければ、撃ち返し弾を撃つザコを大量に放出する赤い大型ミサイルが出現しなかったり、敵集団が弱い種類で構成されていたりと、随所で簡単に進めるようになる。隠しレーダーを数個破壊しただけでも、意外とランクの上昇を抑えられるので、先へ進めずに困っている人は少しランクを意図してみてもいいだろう。

画面最上部における敵のやりれ判定 (セーフティゾーン)



画面最上部では敵のやりれ判定が存在しない。画面内に見えているため、こちらの攻撃は効果的ですが敵は攻撃してくる。

隠された敵軍アイテム

練習コースのアイテムキャリアが駐機している場面や初級コースのレベルクリア直前には敵軍アイテムが隠されている。一定の位置まで画面下部にスクロールしたあと、背景を撃ち込むことで出現する。機体標の位置はランダムと思われ、スクロールの関係上、時間の余裕も無いため、装備によっては出現させにくい場合もある。なお、この隠された敵軍アイテムも敵破壊率に含まれている。



出現地点が5分付いたら左右どちらから反対方向へ移動しながら撃つと発見しやすい。

アイテム出現テーブル

アイテムキャリアから放出されるアイテムの種類には法則性がある。まず、パワーアップアイテムが3回出現したあと、ボンバーアイテムが1回出現。これを1セットとして8回繰り返すと、次はボンバーアイテムが連続で6回出現する。いわゆるボンバーモードになる。その後はフルパワーアイテムが1回出現して1ループとなり、最初に戻る。

なお、上級コース進捗時はボンバーモードがなく、アイテム8割で1ループとなる。

アイテムの取得は慎重に

本作はもちろん、雷電シリーズを通して言えることだが、アイテムを取得する際は無理をせず、慎重に行う。アイテムとは、特定の種類のときだけ体当たりで破壊できる敵、というくらい認識でかまわない。特にボンバーアイテムは軌道上、画面下まで移動してくるため、邪魔になることが多い。通常ボンバーは緊急回避に向かないため、取得してしまった場合は躊躇せず即座に投棄する。

なお、貼章を取得するときや弾避けするときなどにどうしても取られてしまうこともあり、収録映像では練習コース映像1-8と上級コース映像2-5で意図しないアイテムを取得してしまっている。

MISSION ADVANCED

通常、練習コースをクリアすると、母艦へ帰艦したあとプレイ評価が表示されてゲームが終了する。しかし、特定の条件を満たすことで、プレイ



評価画面にブザー音とともに「MISSION ADVANCED」と表示され、初級コースへプレイを継続することができる。なお、最終後の初級コースにおいても同様の条件を満たすことで、さらに上級コースへプレイを継続できる。

MISSION ADVANCED するための条件

以下の条件をすべて満たし練習コースをクリアする。

- ・ミスをしない
- ・ボンバーを使用しない
- ・敵破壊率99.0%以上
- ・レーダー破壊率100%以上

レーダー

隠しレーダーは背景にある灰色のドットに自機を重ねること出現。それ自体はあまり重要ではなく、一部の隠しレーダーが出現条件に関係している特殊なレーダーこそが最大のポイントとなる。

全部で7個存在する特殊なレーダーは、実行する手順によって3種類の内いずれかひとつが出現し破壊するとレーダー破壊率が上昇。また、実行する手順によってもうレーダー破壊率は変動する。



特殊なレーダーの出現場所の近くには、必ず花畑のようなものが存在する。それを目印にするといい。

映像解説

実際のプレイでは、点数が高く、「MISSION ADVANCED」するための必須条件でもある金色レーダーを出現させていく。以下に金色レーダーを出現させる方法を解説する。

練習コース

NO.5を除き、特定の位置に一定時間自機を重ねる必要がある。一定時間とは累積時間であり、一度に満たす必要はなく途中で場所を越れてもよい。

★NO.1 (200000点)



2機の隠しレーダーと4個の地上物を破壊したあと、サブウェポンアイテムがあった場所に一定時間自機を重ねる。

★NO.2 (200000点)



3機の隠しレーダーを出現させたあと、いずれも破壊せずに写真の位置に一定時間自機を重ねる。

コラムⅡ

第Ⅱ回はコピーライト表記に1999年製作とされているが、実際にリリースに出る前に1998年は年が明けた1994年の冬から春にかけてだった。当時の関係者いわく、この理由はずっとマレーシアのプログラミング完成の遅延や、1993年末より実施されたロケテストの結果

★NO.3 (200000点)



- ①右側の大型戦車のカバーパーツを破壊する。
- ②左側の大型戦車に隠しレーダーの出現地点に到達する前にボンバーを使用しないで左側の大型戦車を先に破壊する。
- ③4個の隠しレーダーを出現させる。なお、ドットが見えている一番手前の1個を出現させると自動的に残り3個が出現する。
- ④②③の条件を満たし、写真の位置に一定時間自機を重ねる。

★NO.4 (200000点)



3個の隠しレーダーをすべて破壊してから、写真の位置に一定時間自機を重ねる。

から取り戻された権利を調整によるものとのこと。本作の爆発的ヒットの影響を受け、ロケテストの段階から名うてのスコアラー達がやり込められたため、開発者側も調整は否定的な様子が見えらる。なお、発売後、アーケード版のハイスコアページにおいて、第Ⅱ回は初回累計（1994年4月末）で4名の連続スコアラーが1千万点到達（連打）を達成。続く第Ⅲ回でも2回分の累計で1千万点到達が達成された。達成の実力が凄まじいのだと驚かされたが、短期間で達成し打ち切られてしまったのは、少々残念であった。これら、第Ⅱ回で生じた反響点や問題点は全て、開発陣にフィードバックされ、2000年の第Ⅲ回は見事に改善されることとなった。

★NO.5 (800000点)



- ②島の中心にある隠しレーダーを出現させてから、まわりにある4個の隠しレーダーの上を通過してため、最後に中心の隠しレーダーを破壊する。
- ④の条件を満たし、8本の石柱砲台をすべて破壊する。

★NO.6、NO.7 (200000点、200000点)



4個の隠しレーダーをすべて出現させ、写真の位置に一定時間自機を重ねる。

また、6個目の金色レーダーを破壊すると、同じ場所に7個目の金色レーダーが出現する。

コラムⅢ

第Ⅲ回シリーズは細かい描写や演出に定評がある。例えば第Ⅲ回は空中戦艦を破壊した際、「爆発」する場面と「雷撃」する場合の2パターンが破壊描写（一部例外を除く）が存在する。どうやら敵艦破壊時に最後のショットが命中する場所によって、爆発と雷撃どちらかの破壊描写が選択されているようだ。例えば、ザンペイの場合は敵艦船首がキャノピーなら爆発し、それ以外は雷撃となり、アイテムキャリアの場合は最後の雷撃描写が異なり、それ以外は爆発となる。という具合だ。いかにセーブ開発らしい、しかし緻密な演出といえる。

初級コース

初級コースでは隠しレーダーは特殊なレーダーの出現条件に関係がなく、金色レーダーのみ出出現する。出現させる方法は写真の位置に自機を一定時間重ねただけでいい。また、破壊したときの得点は一律200000点となっている。

レベル1



レベル2



レベル3



レベル4



レベル5



コースクリアボーナス

練習コースをクリアすると、母艦に着陸したあとにプレイ評価が表示される。評価項目は敵破壊率、レーダー破壊率、気合いの3項目で、それぞれの成績に応じたボーナス得点を獲得できる。



初級コースクリア時と同じようにプレイが評価され、ボーナス得点を獲得できる。

敵破壊率

コース内で出現したすべての敵の中で、破壊した割合に応じて得点が加算される。敵破壊率は破壊可能な地上物や隠された敵車アイテムも含まれ、逆にボスやレーダーは含まれない。

敵破壊率 得点算出式

敵破壊率	基本点	備考
10%未満	0点	
90%未満	0点	10%増えるごとに1000点追加
90%以上	10000点	1%増えるごとに10000点追加
97%以上	20000点	0.1%増えるごとに10000点追加
98%以上	30000点	0.1%増えるごとに20000点追加
99%以上	50000点	0.1%増えるごとに40000点追加
100%	100万点	

レーダー破壊率

特殊なレーダーの破壊した数および出現ポイントにおいて実行した手順に応じて数値が変動する。なお、特殊なレーダーは金色、銀色、赤色の順にレーダー破壊率の上昇率が高い。すべてを完璧にこなすと104.1%となり、「04.1%」と表示されるが得点はしっかりと加算される。

レーダー破壊率 得点算出式

レーダー破壊率 × 10000点

気合い

どのようにして数値が決定されているのか、未だに謎に包まれている評価項目。ただし、ゲーム開始からプレイしている側のスタートボタンを押しっぱなしにすることで、安定して高い数値を出すことが可能。なお、100%を超えると0%に戻るらしく、まれに低い数値が出ることもある。あくまで推測の域を出ないが、プレイ中のキー入力回数が数値算出に関係しているという説もある。

気合い 得点算出式

気合い × 10000 ÷ 3点。
ただし100点以下は切り捨て。

各種ボーナスフィーチャー

大型戦車

砂漠地帯に出現する2台の大型戦車は、カバを破壊すると連射弾を数セット連続で撃ち出してくる。連射弾1セットの威力は、2台目のボスは、ザコヘリを1機撃破してから、すぐに重なって撃ち込むことですばやく破壊可能。また、ボス破壊後に隠されている敵車アイテムは敵破壊率に含まれるため、自機位置合わせボーナスよりも優先して狙う。



赤いスポーツカー

砂漠地帯を越えた直後、破壊可能弾を発射してくる戦車が横一列に並んでいる場面。すべての戦車をすばやく破壊すると赤いスポーツカーが出現。全滅させるタイミングが早いと出現数が増加する。4種類の中からランダムで出現し、破壊すると種類に応じたボーナス得点を獲得できる。



赤いスポーツカー 点数表

以下の4種類の中からランダムで出現。



列車

コース終盤、画面右にある車庫から機関車を先頭に列車が出現する。この列車は車庫に収まっている状態で攻撃することができず、先頭の機関車を破壊すると、その場で動きが止まるようになっている。最後尾の車両が出現するまで待ってからすべての車両を破壊するとボーナス得点を獲得でき、成功することに獲得できる点数が上昇していく。また、最後尾の車両を最後に破壊すると必ずボンバーアイテムが、最後以外の場合はアイテム出現テーブルに準じたアイテムが出現する。



列車全滅ボーナス

1回	10000点
2回	20000点
3回	40000点
4回	80000点

レベル別攻略ポイント解説補足

以下に練習コースから継続プレイした場合における収録映像でのポイントを列記する。なお、収録映像の1周目はエキストラステージを出現させることを目標としているため、本来ボンバーを使用して安定させるべき場面でも、ボンバーを使用しない。

1-1

練習コースから初級コースへ継続プレイした場合、敵の弾速は上級コース2周目相当に上昇している。2台目のボスは、ザコヘリを1機撃破してから、すぐに重なって撃ち込むことですばやく破壊可能。また、ボス破壊後に隠されている敵車アイテムは敵破壊率に含まれるため、自機位置合わせボーナスよりも優先して狙う。

1-2

敵所に出現する敵車アイテムも敵破壊率に含まれるので、最低でも出現させるようにする。また、ボス本体から出現するノックアウト（小型戦車）も敵破壊率に含まれるので、すべて破壊する。大型戦車は雷鳴と同じく、連射攻撃可能。雷鳴より自機の攻撃力が上昇しているため、より簡単になっている。戦車の出現タイミングがランダムになっている小場がある地点で、赤いスポーツカーが出現することがある。1-0とは仕様が異なり、出現条件は不明で破壊すると10000点のボーナス得点を獲得できる。

1-3

灰色のコンテナにポートが移動しぶつかることで、1UPアイテムが出現する。継続プレイ時は敵弾が近く、取得するのが困難なため、収録映像では出現させていない。このレベルのリーダー破壊は難しく、画面下に消える直前で破壊すること、なぜかリーダー破壊率がちゃんと20%ぶん計算されないことがある。ボス戦では収録映像のように遠く破壊すると敵車アイテムで飛ぶことはできない。破壊後、スクロールが急速化するが、敵破壊率を落とさないように画面両端にある砲台の破壊と敵車アイテムの出現をできるだけ実行する。

1-4

黄色い道はザコは出現位置がランダムで、できれば深追いしないほうがいい。敵破壊率の低下を防ぐために、迷走しないようになるべく早目に撃退するようにする。レベル4ボスは本体の出現直後に重なって撃ち込み、すばやく破壊することである。

収録映像では、右側の防衛ユニットを破壊、その後本体の砲台パーツを破壊してから、重なって撃ち込むパターンを実行している。このパターンは破壊するまでの時間が長くなってしまふものの、安定して破壊できるため、速攻パターンに慣れない初心者にはオススメ。

1-5

道中全敵は適当にプレイしてもクリアできるときもあるが、やはりパターン化しないと安定するものではない。1-5ボスは最終形態の第二段階に移行すると、攻撃方向がランダムな高速弾をばらまく、弾の組み合わせ次第で非常に避けるにくくなる場合がある。安全に先に進むだけなら、第一段階で粘って時間切れまで待つのが賢明。

1-6

練習コースから初級コース、さらに上級コースへ最終プレイした場合、敵の弾速は上級コース相当に上昇している。7WAY弾を撃つ中型戦車は出現する場面は難しく、クリアを目指すだけならボンバーを使用して遠慮に落ち、最終の砲台が壊れる場面は不安定になりやすい。こども1周クリア狙いであればボンバーを使用

してもいい。道中全敵としてはパターン化しやすく、しっかりとやり込みは安定するレベル。レベル6ボスはレーザーならば、第二形態の白弾連射を撃たれる前に最終形態にさせることができれば、しかし、ミスをしないに進んだ場合、アイテム出現テーブルがちょうどボンバーモードの最中になるため、装備変更ができず必然的にバルカンで戦うことになる。第二形態の白弾連射は避け切ることが非常に難しく、ボンバーを使用するのが安定。なお、ボンバーを使用しない場合は18秒あたりから攻撃を開始すると、ボスが画面右寄りの位置で白弾連射を撃ってくるので、多少避けやすくなる。(収録映像では2秒から攻撃を開始しているが、その後パターンが変化し18秒程度がベストとなった。)

1-7

小型宇宙戦車はきちんと重なることで封印することも可能。下まで降りてきた空中ザコを壊すスクロールによって画面内に入れた場合、真横から撃たれる形になってしまふため危険。もし、そのような状況になったらボンバーを使用して速く。序盤の空中ザコがコッシーが動く場面と、中ボスの機体の場面が特に難しい。どちらもボンバー使用推奨。なお、収録映像ではなぜか90度が正常に回っていない。

1-8

全敵通して高難度。大屋にボンバーストックを消費するのにもなってしまう。中型戦車2台並ぶ場面は、自機を横に移動させて中型戦車の3WAY弾の外側を避けるようにする。その際、左右から出現するザコ戦車の砲撃の動きや攻撃間隔から切り返すタイミングを計り、読みが外れた場合はボンバーを使用する。安定したい場合は画面左側に切り返したときにボンバーを使用するとい。最終で通常パターンをやむを得ず取得してしまっているが、エキストラモードを出現させたため、攻撃せずにそのまま進んでいる。ボス最終形態で出現するザコ戦車は出現するタイミングがランダムなため、不安定になりやすい。ここも厳しいようであればボンバーを使用する。

2-1

練習コースから2回目まで継続プレイした場合、敵の弾速は上級コース4回目相当に上昇。

これが上級の最高ランクとなり、弾速も最高速に達する。弾速に目が慣れるまではあまりミスしてもおかしくない。1周目ではあまり意識されないが、2周目では特に上陸地点からフェアリイ出現ポイントまでの敵パターンが厳しい。ザコヘリは出現タイミングを覚えるのがコツ。アイテム回収に遅れ、ボス1台目の破壊が遅れると、ボス2台目が出現と同時に攻撃してくるので重たくなる。

2-2

大型戦車の1台目は耐久力が高く、高ランク状態ではすばやく破壊できない。戦略的にボンバーを使用して安定させている。大型戦車の2台目は、あらかじめ画面左側に移動してから大型戦車を撃ちにくくすることで、将納庫から出現する戦車を画面外に追いやることができる。なお、高ランク状態では、戦車が将納庫から出現する瞬間に大抵1発撃たれてしまう。最高ランク時には斜め方向に移動して、大抵に回避する。ボス戦ではサブウェポンをニュークリアに変更するより現実。

2-3

ザコヘリに最も低い位置で撃たれた場合、横に移動し続けていても弾に当たってしまうことがある。小屋に将納庫には白弾連射は出現するタイミングがランダム。自機を切り返した瞬間に撃たれたらすかさずボンバーを使用する。最終に出現する機動調整器は高ランク時の強敵。ひたすら小刻みに自機を動かしてパターン化する。

2-4

低ランク状態では比較的簡単なレベルだが、高ランク状態では段々難しくなるレベル。難所の場面ではボンバーを使用して安定させている。中型戦車の3WAY弾は、最高ランク状態のみ、撃たれる前から自機を横移動させていても当たってしまう。3WAY弾の外側に避けるパターンは適用しないので、内側に入ると避けるしかない。ボス前の石像砲台は2回目のタイミングがランダム。切り返すタイミングで撃たれたらすぐにボンバーを使用する。レベル4ボスが殺り出す破壊可能弾は最高ランク時だと連射位置を使用してもバルカンでは撃ち負ける場合がある。いきなり横切らないように、慎重に弾出ししながら移動する。

2-5

レベル開始から3秒目のアイテムキャリア以降、極めて高難度の場面が連続する。攻略パターンそのものは低ランク時と大差ないが、パターンが崩れたときは迷わずボンバーを使用してい。

収録映像ではパターンを崩れてしまふ、ボンバーをかなり使用してしまふ。上級コースでのレベル6ボス最終形態は第二段階に移行すると、自機の周辺範囲に向けて破壊可能弾を連射してくる。レベル4ボス同様、連射位置を使用してもバルカンでは撃ち負ける時があり、自機を小刻みに揺らしてみよう方法なども試みながらうまく効果は見られなかった。装備をレーザーやサブマリーナーに変更しても、ボス戦までパワーアップアイテムを泳がせることや、レベル6冒頭でうまくバルカンに変更できるかどうかなど、リスクが付き纏う。安全に先に進むだけなら、1周目と同じように第一段階で粘って時間切れまで待つ方法が賢明。

2-6

レベル6ボスは2周目も1周目と同様、装備をレーザーに変更すれば、ボンバーを使用しないで破壊することが可能。しかし、レベル7冒頭は敵をバルカンに度すのは高ランク状態では難しく、逆にボンバーの使用回数が増えてしまふのは意味がないため、変更してない。なお、最高ランク状態の白弾連射であっても、通常弾が密着するタイミングで斜め方向に移動すれば避けられる場合がある。もちろん1-6以上に低弾速となる。

2-7

空中ザコ群は弾を無理に切り返そうとせず、ボンバーを使用してもかまわない。なお、収録映像ではなぜか90度が正常に回っていない。

2-8

3WAY弾を撃つ中型戦車2台のシーンでは、3秒目あたりまで3WAY弾の中で避けて粘り、下段中央でボンバーを1発使用して撃ち込んで破壊する。収録映像では失敗して2発使用している。



2-6クリア時での1000万点到達を目指す。まず、重要なのは途中で出現する勳章アイテムおよびミクラスをなるべく最も高得点になるタイミングで取得すること。また、1度目はエキストラレベルであるレベル9をクリアし、100万点ボーナスを獲得することが必須条件となる。そのため、突入条件であるノーマス、ノーボンバーで進まなければならない。
なお、収録映像ではショットボタンに約30発仕様のシンクロ連射装置を使用している。

※本記事や映像中のショットは皆仮プレイヤーへの情報を元に作成しています。

攻略テクニック

移動速度

本作では、1P側は縦方向への移動速度が速く、2P側は横方向への移動速度が速い。左右への切り換えが基本となる雷電シリーズでは、一般的に2P側が有利とされている。また、斜め方向への移動速度は縦横それぞれ速度ベクトルを足したものに近くなり、上下左右に動くより速い。

自機移動距離 イメージ図



左の写真的タイミングで決定すれば通常ボンバー、右の写真的タイミングで決定すれば拡張ボンバーになる。

自機の変形

自機はメインショットが5段階以上サブウェポンが3段階以上になると変形する。若干大きくなり、やられ判定も同時に大きくなる。



初期装備のボンバー

自機が初期状態で所持しているボンバーの種類は、コースセレクト画面でイナズママークが赤色のときにスタートすると通常ボンバー、黄色色のときにスタートすると拡張ボンバーになる。緊急回避に使える拡張ボンバーを選択するのが定石。

各種アイテム取得によるボーナス得点

自機のショットパワーが最大のときに同様のパワーアップアイテムを取得すると5000点が加算。同時に、サブウェポンパワーが最大のときに同様のサブウェポンアイテムを取得すると5000点が加算される。また、ボンバーストックが最大になるとボンバーアイテムを取得すると5000点が加算。取得したときにボンバーストックがすべて同様のボンバーだった場合は50000点が加算される。

フェアリー

レベル道中の当たり判定のある木を撃ち込むことで隠しキャラクターであるフェアリーが出現。取得すると10000点が加算され、ミスしたときに再び出現し各種アイテムをいくつか放出してくれる。放出する個数や種類はミスしたときの自機の状態で変化する。フルパワーアップ状態でミスした場合はフルパワーアイテムが出現する。

勳章アイテム

勳章アイテムは黄色と青色の2種類があり、取得すると種類に応じた得点を獲得できる。出現後は時間経過とともに色がくすんでいき、同時に取得したときの点数も低くなっていく。その後、色がすべてなくなった直後に一瞬だけ色が戻り、そのときに取得すると最も高い点数になる。

勳章アイテム 点数表

黄色勳章アイテム



青色勳章アイテム



勳章アイテム

ミクラスは勳章アイテムと同じく、取得すると得点を獲得できるボーナスキャラクター。ある条件を満たしたときに勳章アイテムの代わりに出現する。出現後はしばらく動き続けたあと、一定のタイミングで一瞬停止。その後、再び動き出す瞬間に取得すると通常よりも高い点数になる。出現条件は勳章アイテムの取得数によって決定されていて、より高得点で勳章アイテムを取得すると、出現テーブルが早まる。

高得点を狙う際には、【勳章アイテムを最も高い点数で3個取得すると、次の勳章アイテムが必ずミクラスになる】であり、この条件を念頭に勳章アイテムの回収パターンを作成する必要がある。また、ミクラスの出現テーブルはプレイが終了しても、次のプレイに継続される。これを利用して、収録映像では直前のプレイで勳章アイテムをあらかじめ取得しておく、いわゆる【仕込み】を実行し、ミクラスの出現を早めている。

ミクラス 点数表

しばらく止まったあと、動き出した瞬間に取得
5000点
その他のタイミングで取得
10000点



通常の状態



50000点の状態

勳章アイテムおよびミクラスでより多く得点を稼ぐために

タイミングを覚える

勳章アイテムとミクラスでは、出現してから最も高得点になるタイミングまでの時間がちがひ、ミクラスのほうが若干長い。また、勳章アイテムは一度タイミングを逃してしまっても、再び色が戻ることはないが、ミクラスは再出現後も一定時間が経過すれば再び一時停止するので、また動き出す瞬間に取得すれば高得点になる。

取得しやすくする工夫

熱車は高得点になるタイミングが一瞬しかないため、そのタイミングに敵の攻撃が重なってしまうと取得が非常に困難。収録映像ではアイテムボックスを破壊するタイミングを予測したり、敵の攻撃を誘導することで上手に取得している。自機の移動先をイメージして、ベストなタイミングで取得できるよう、パターンを作成していくといい。

ミクラスをより多く高得点で取得する

どんなに工夫をしても、極度にミクラスを取得しにくい場面は当然存在するため、適当にミクラスを出現させているだけでは、大幅に得点を損なうことになってしまう。よってなるべく取得しやすい場面でミクラスが出現するように、計画立てて熱車アイテムを取取得していくことが重要だ。その際は、高得点で取得できなかった場合も考慮して、保険が利くパターンを作成しておくといい。また、ミクラスは出現させた時点で出現テーブルがリセットされる。場面によっては出現後に他の熱車アイテムを回収してからミクラスを取得し、次の出現を早めることが可能だ。

1UPアイテム

レベル4にある地上物を破壊すると各種アイテムが出現。ゲーム開始から1機もミスをしていない状態ならば1UPアイテムが出現する。なお、2回目以降も同様の条件で出現するようになっている。

敵弾の発射タイミングのずれ

本作ではザコ戦車など、こちらの動きに関係なくタイミングをずらして攻撃してくる敵がいくつか存在する。どのタイミングで撃たれてもいいように、各敵への攻撃に対応できる移動パターンを作成する必要がある。

レベルクリアボーナス

レベルをクリアすると、ボンパーストック数とレベル内における熱車アイテムの取得数に応じてボーナス得点を獲得できる。



なお、取得数にミクラスは含まれず、熱車アイテムを取ったときの点数は関係ない。

たとえ取得したときに10点でも、ボンパーストックが7個を超えれば700点となる。

レベルクリアボーナス 得点算出式

(黄色熱車アイテムと青色熱車アイテムの合計取得数) × ボンパーストック数 × 1000点

エクストラレベル

通常、上級コースはレベル8をクリアすると周回が上がり、レベル1から再び始まる。しかし、ある条件を満たすことでエクストラレベルであるレベル8に進むことが可能。レベル8ではミスしたときの復活の仕様が通常とは異なり、その復活後ではなく一定の位置まで戻されて復活する。また、フルパワーアップは出現でミスしても復活時にフルパワーアイテムが出現しない。

レベル8をクリアするとレベルクリアボーナスとは別にボーナス得点を獲得できる。なお、2回目以降も周回が上がることに獲得できる点数が増加していくと知られるが確認できていない。

エクストラレベル進入条件

レベル8クリアまでノーミスノーボンバーで進む

エクストラレベルクリアボーナス



1回目 100万円
2回目 200万円

果たして3回目クリア時には何点入るのか？
やはり300万点なのだろうか。

各種ボーナスフィーチャー

自機位置合わせボーナス

レベルをクリアすると、自機が自動的に次のレベルの開始位置まで戻される。このとき、前もって戻される位置まで自機を移動させておくこと、その位置までの距離に応じて得点を獲得できる。まず、縦座標位置を合わせたと、一旦左右どちらかの画面端までスクロールさせてから横座標位置を合わせると狙いやすい。なお、レベル1、7、9では合わせなくても得点が表示されない。

自機位置合わせボーナス



1000点、5000点、10000点のうち、いずれかひとつ

背景や自機の影、ボンパーストック表示を自機位置合わせをするに狙いやすい。

ボス破壊タイムボーナス

ボスが登場すると画面上部にカウンターが表示され、戦闘開始とともに回り始める。これはボスを破壊するまでの時間を計測して、その時間に応じたボーナス得点を獲得できる。

ボス破壊タイムボーナス 得点算出式



10秒未満
(100×タイム)
×1500点
10秒以上20秒未満
(100×タイム)
×1000点
20秒以上
(100×タイム)
×500点
いずれも1秒は切り上げ

10秒未満で破壊せよ！

計算式を見ればわかるとおり、10秒と20秒を境に獲得できる得点が大きく変わってくる。もし、10秒を超えてしまった場合は約5000点のロスに陥ってしまうので、すばやく破壊できるボスは必ず10秒未満で破壊すること。

レベル別攻略ポイント解説補足

以下に各レベルにおける収録映像でのポイントを列記する。

1-1

スタート後、メインショットはバルカン、サブウェポンはニュークリアを取得。以後、基本的にメインショットはバルカンで進む。また、事前に熱車アイテムを1個取得した状態（以下熱車カウント1）でスタートし、ミクラスの出現を早めている。（事前に3個取得して最初に出現させることもできるが、上級コースではレベル3前半までパターンどおりに取得できれば同じ周回になるため、あえて実行していない。レベル2後半からレベル3開幕までがアツい！）

1周目は各レベルで熱車アイテム取得を最優先とし、アイテムボックスをうまく破壊、タイミングよく取得して進む。

ボス1台目はすぐに破壊せず、少し待ってから破壊。ザコとボス2台目の出現が被らないようにして、出現直後から置かれるようにする。

1-2

画面左側に移動してから大型戦車2台目を撃ちにくくすることで、格納庫から出現する戦車を画面外に追いやる事が可能だ。このことで未然に攻撃を封じることができるが、2周目以降は撃たれてしまう場合もあるので注意。

大型戦車破壊後、アイテムキャリアとアイテムボックスが被ってしまう場面があるが、下例のアイテムボックスがミクラスの場合は、収録映像と同じタイミングであればパワーアップアイテムがどの種類のでも50000点で取得可能。戦車アイテムの場合は、出現直後に破壊すれば高得点で取得できる。



次に、上側にある戦車アイテムを高得点で取得し(戦車カウンタ1)。その後、画面左上にアイテムボックスがふたつ並んでいるところは、同時に破壊しないように相性の洋倉を扱う。続く、右側にアイテムボックスが縦に3つ並んでいるところは、一番上のアイテムボックスを破壊しないこと。左側の戦車アイテム2個を高得点で取得し(戦車カウンタ2、3)。すぐにショットを撃ちながら右側へ移動して、残っているアイテムボックスを破壊してミクラスを出させる。破壊が遅いとミクラスを出現させても50000点では取得できなくなるので注意。

ボス直前の右側にアイテムボックスがふたつあるところは、手前のアイテムボックスだけを破壊し、奥のアイテムボックスは出現させた戦車アイテムを取得するまでは破壊しないでおき、手前の戦車を高得点で取得後に奥のアイテムボックスを破壊し、ミクラスを出現させる。

ボスの立ち回り道は前巻と基本例に同じだが、前巻と異なるところでは戦車中に戦艦が出現する。戦艦は画面外に追いやるようにしながら破壊することで、サブウェポンがホーミングでも撃ち直し弾を撃たないで済む。

1-3

開幕にアイテムボックスが4つあるが、左上だけ残り画面に破壊していく。サブウェポンをホーミングに変更したあと、3個の戦車アイテムをショットを一切撃たずに取得し、3個目を取得した瞬間に残っているアイテムボックスを破壊してミクラスを出現させる。この場面はテンポよく実行しないと、ミクラスを50000点で取得できない。また、戦車アイテムを3個取得するまでは戦車がライバルになる。なお、前述したゲーム開始時にミクラスを最初に出させるパターンについては、ここで時期が過ぎてく。(原図には戦車アイテム1個ふたつ多く取得できるのが保険がひとつある状態だが、このあとで同じになる。)その後はレベル4ボス突入まで戦車取得パターンに保険がほぼ利かなくなる。



中盤のサブウェポン出現地点にあるアイテムボックスの破壊後は最良な状態よりも早いタイミングで破壊してしまっている。

ボス直前のパワーアップアイテムは、ボス戦でレーザーに変更するために泳がせておく。その後の戦車取得パターンは基本例と異なる。まず左側1個目の戦車アイテムを取得後映像と同じタイミングで出現させて取得する。残っている戦車2個目をすぐに破壊し、左側3個目を残持ちで運送して破壊。そして右側4個目を確実に破壊してから左側3個目の戦車アイテムを取得する。このとき、運送させたことで右側4個目の破壊に少し余裕ができる。そして戦艦出現後に先に破壊しミクラスを出現させたあと、右側4個目の戦車アイテムを取得する。戦艦出現後の破壊が遅れると、周囲に戦車アイテム1個ふたつ並べ、結果的にボス地点でミクラスを一匹倒してしまう。その後の戦車取得パターンにミスがなければ、ボス出現時には戦車カウンタ3になっている。

ボス戦はメインショットをレーザーに変更。戦艦中の戦車取得パターンを最優先にしてボスパーツを破壊する。戦車アイテムをすべて取得後、サブウェポンの出現タイミングに合わせてボス弱点部分の力ーを破壊し、重なる撃ち込み。

1-4

まずメインショットをバルカンに戻す。海を抜けると最初にミクラスが出現。その次にアイテムボックスが4つ並んでいる地点があるが、ここでは4個中3個の戦車アイテムが取ればOK。その後はボス到達までに戦車カウンタ3に達していればよい。なお、戦車取得パターンは1-4ボスまではほぼ完全に実行している。



地上物から出現するアイテムは戦艦カウンタ1。ゲーム開始から1戦もミスをしていない状態ならば、1UPアイテムが出現する。

ボス戦は開幕のバーラン出現時に撃ち込み効率をよくするために少しも強引に付いておく。これが本体であるバルグの弾殻破壊に大きく影響することになる。なお、バルグ出現までの戦車アイテムの数はランダム。多いときはミクラスが3匹出現する。バーラン破壊後、バルグの砲台を一度だけショットであぶり、バルグに密着して撃ち込み破壊する。ここでサブウェポンの撃ち込みが遅いと、結果としてボス破壊までの時間を10秒を超えてしまう。また、慣れないうちはバーランの破壊が早くても、バルグの砲台を一回あぶっただけで砲台を運んだまま逃げ付きにくく、砲台の弾に当たることがある。その他、ホーミングをあまりおぼせずに張り付くことや強引に付いたときに連射装置の表面に当たって対処できないと砲台が爆発。ちなみに、サブウェポンがニュークリアであれば、バルグの砲台をあぶりながら、ただ張り付くだけでいい。

1-5

このレベルはレベル4クリア時の戦車カウンタによって、ミクラスを出現させるポイントが変わってくる。ミクラスを取得しにくい場所での出現させないために、わざと戦車アイテムを戦艦にスコアで取得している場面もある。

敵の破壊はほぼパターン化されているが、レベル5のサブウェポンは遠がってしばらく画面下に隠れるので注意が必要。また、中盤で画面中央下から出現する2体の戦艦はかなり危険。

ボス第一形態破壊後、第二形態浮上に合わせてライン合わせをする。このとき、浮上した瞬間に接近し過ぎるとつづかならないように注意。

最終形態は変化した瞬間に極力接近して撃ち込む。吸弾の強さは連射装置の表面で効率が低く、ボスの張り付きが甘くなっている。ちなみに連射装置の表面で効率がよい場合、しっかり張り付ければ最終形態の最初の攻撃を避け、下に接近してきたときに少し撃ち込みだけで第二段階に移行させることができ、早ければ25秒で破壊することが可能。効率が悪い場合は、下に接近してきたときに固定弾を2回撃たせてから第二段階に付き合わせる。このとき、固定弾が残っている状態で破壊するとボスが動いてしまい、固定弾のラインがずれ危険。



第二段階は固定弾と通常弾も外側に混合する破壊可能弾の2パターン。自分のライン合わせをミスしなれば、特に問題はない。

1-6

何周目であっても基本パターンはあまり変わらない。ボス戦でバルカンからレーザーに変更するため、最後のアイテムキャリアを運らせて破壊後、パワーアップアイテムを落としておく。ボスはレーザーに変更し、ずばり破壊する。

1-7

メインショットをバルカンに戻す。このレベルも何周目であっても基本パターンは大きく変わらない。ボス戦は出現直後に密着して撃ち込む。本体からの攻撃回避をタイミングを計って左右へ逃げる。再び密着して撃ち込みは破壊できる。なお、このボスは最初の攻撃からしばらくは画面最上端が安全地帯となっている。

1-8

レベル6、7同様、何周目でも基本パターンは同じ。後半のサブウェポン地点後、中型機ラックに集ってクリスタルが降ってくるが、これまでリルカンの期間からクリスタルに注意することがあるので、当然なようにいけるはず。その後のパワーアップアイテムを放出する石像地帯は軌章アイテムが多く、軌章およびパワーアップアイテムが入れやすいので、そのときアイテム周期によって軌章アイテムを消さないようにショットを撃ちやうと軌章アイテムを先に取得したり、逆にうまくアイテムを消してアイテム周期を調整したりする。



ボス戦はメインショットをレーザーに変更。第一形態は本体をすばやく破壊し、第二形態は戦車を処理して本体に撃ち込む。最終形態になると最初の攻撃あたりで戦車が出現しなくなる。最初の攻撃をかわしたあとは、ボス正面で静止したまま撃たれればすぐに破壊することができる。攻撃中に弾を撃たれても、止まってさえいれば安全地帯となる。

1-9

メインショットはバルカンに戻す。レベル9は戦車の出現位置がいやらしく、画面のかなり下まで出現する。

ボス戦はサブウェポンをニュークリアに変更。
練習1-0ボスと同じく出現後から密着して撃
つことで、耐久力が高く本体が攻撃してくる
場合が多いので、基本的にはボスの攻撃に合わせ
て敵サブウェポンを使用し、安定させている。進
射速度の表裏で効率が良い場合、攻撃される前
に破壊することが可能で、サブウェポンを使用しな
くても済む。ただし、急に効率が悪くなった
ことがあるので、2-9へ進みたい場合以外
はオススメしない。1回目クリアで戦費で650万点、
進がれば約700万点稼くことができる。

2-1

サブウェポンをホーミングに変更。攻撃パターンは1周目と同様。



フェアリーの出現場所は変わらない。しっかりと出観させて、忘れずに記録する。

ボス直前でサブウェポンをニュークリアに変
更。収容状態ではパワーアップアイテムを使
っても浮遊させてしまっているだけで、結果熱
帯アイテムを損じてしまっている。邪魔なパワ
ーアップアイテムは最後にはリカンになるよう
にして回収したほうが賢明という一例。ボス戦
も1周目と同様となる。

2-2

熟練取得パターンを除いて、攻略パターンは1周目と変わらない。

2-3

動車アイテムの回収が厳しくなっていること
以外、道中は同じ。

ボス戦は1回目とは異なり、バルカンのままボス出現直後から露点部分に重なって撃ち込み、すばやく破壊する。このとき、撃ち込みが遅いとボス本体の閉鎖路が開いて弾を撃たれるので、極力最小限の動きをすること。また、連射装置の表裏で効率が悪い場合にボスの形態移行が遅れがちになるので、場合によっては両面にある射撃アイテムの片方を捨てる判断も必要。

2-4

攻略パターンは1周目と変わらない。1周目と同じく、ゲーム開始から1秒もミスをしていない状態ならば、地上物から1UPアイテムが出現する。ボス戦は弾速が上昇しているが攻略パターンは同じ。怖がらずに撃ち込めことが大事。

2-5

攻撃パターンは1回目と同様。

2-6

攻略パターンは1周目と同様。2戦目のアイテムキャリア後の敵車2台をわざと10点で取得して、ミクラスを取得しやすい場所ですすために敵車取得パターンをずらしたつもりが、敵車アイテム大量取得によって意図しない場所へミクラスが出現してしまっている。

ボスはメインショットをレーザーに変更。すばやく移動し、ボス破壊タイムボーナスにノミス100万両達成となる。レーザーに変更できないアイテム周囲の場合、手前のサブウェポンアイテムをボス直前まで送りがておく。バルカン・ニュークリア装備でボスに突入し、出陣直後からボスに張り付いて、ボスが最初に弾を撃てた瞬間に近接ボムバーを使用。約4〜5秒程度で破壊することが出来る。

コラムⅣ

雷電0%免稅

昭和10の秋(1934年7月)、シリーズ第4作の『呼びよめしね!』は、企画がぶつかり、リメイクされた。『混浴露天』のころ決定した、巨画で斬新な斬りつけチャーム「脱肉付」は、その影響で、第5巻の標題作にも使ったゲーム内容で描かれた。『脱肉付』は、ジョー・ティンガームといふジャンルで「一般」と「ワイルド」両面の取りまきへ成功した、数少ないタイトルのもので、現存でも多くのゲームセンターで稼働を続けているところだ。またジョー・ティンガームは、この『脱肉付』で、ジョー・ティンガームといふジャンルで「一般」と「ワイルド」両面の取りまきへ成功した、数少ないタイトルのもので、現存でも多くのゲームセンターで稼働を続けているところだ。またジョー・ティンガームは、この『脱肉付』で、ジョー・ティンガームといふジャンルで「一般」と「ワイルド」両面の取りまきへ成功した、数少ないタイトルのもので、現存でも多くのゲームセンターで稼働を続けているところだ。

雷電隊のハイスコア争い

雪崩01はアーケードゲーム雑誌で1994年10月15日より連載が開始された。集計は「初編」「初稿」「上級」の3コースにもちろん、「これに『付録』」「選別」という、合計6冊でスタートし各部門とも申請がひしめきあつた豪華タイトルとなった。ちなみに初回全10冊のうち1は「選別」増付巻(167430)「選別」増付巻(1121860)「選別」増付巻(6307770)「初稿」増付巻(5593920)「上級」増付巻(7852200)である。上級の増付巻は中誤字アフリカを無視したためたぐひな発見あり。略く2回目の増付巻では、練習コースから初稿コースへのミッドセッションで、バリエーションが随分と減るというように前置して、

[illegible]

NEW RELEASE 作者之一覽

1987年にリリースされたプレイステーション版第2弾は、アジャスト画面で8CMを「MEN RELEASE」と選択すると、アーケード版とは違う、まったくの楽曲でプレイが可能だ。ここでは「MEN RELEASE」全曲のコンボイザーを初公開する。■数字は最終CDのINDEXに対応しています。

- 01 Opening demo
→作曲&編曲 佐藤康
- 02 Course select
→作曲&編曲 佐藤康
- 03 Conflict (Level1)
→作曲 JIN MATSUJIMA 編曲 佐藤康
- 04 Overpowered (Boss)
→作曲&編曲 佐藤康
- 05 Stage clear
→作曲&編曲 佐藤康
- 06 Mission trigger (Level2)
→作曲&編曲 佐藤康
- 07 Roaring bird (Level3/5)
→作曲 佐藤康 編曲 佐藤康
- 08 1st boss (Level4)
→作曲 JIN MATSUJIMA 編曲 佐藤康
- 09 Like stone (Level5)
→作曲 JIN MATSUJIMA 編曲 佐藤康
- 10 Inert damo & 13 Sadness shield
→作曲 JIN MATSUJIMA 編曲 佐藤康
- 11 Break out (Level6)
→作曲 JIN MATSUJIMA 編曲 佐藤康
- 12 Thrusts (Level7)
→作曲 阿部啓人 編曲 佐藤康
- 14 Awakening threat (Level9 boss)
→作曲&編曲 佐藤康
- 15 Victory way (Next loop)
→作曲&編曲 佐藤康
- 16 Triumphant return (Ranking)
→作曲&編曲 佐藤康
- 17 The end (Menu entry)
→作曲 JIN MATSUJIMA 編曲 佐藤康
- 18 The blue sky and earth (Ending)
→作曲&編曲 佐藤康

プレイヤーコメント

映像収録担当プレイヤー コメント&収録日記

雷電担当 公²

「ちとせびっちょ!!」

たとえば、武器アイテムが動車の下をくぐったり、一部、影の位置が合うキャラクターがあったり。こういうチマチャッとした所を見るのは、自分の密かな楽しみなんです。最終ボス前、画面中央の溝に張られたワイヤーには、録画するまで気付かなかったです。いや、ホントに。

スコアエクステンドが厳しい設定では、残機が増えるのは、100万点と500万点。この設定で2回目のエクステンドにたどり着けたら、お披露目できるところかも。

肝心(?)の1UPは、カンチョウキ(簡易超能力実証キット)を徹初めにだして息を込めるだけで、白鬼白中、持てないですが、カンチョウキ」

雷電Ⅱ担当 MOL=CKDF=ふるえんも

雷電Ⅱを担当させていただきました。ふるえんもです。

初代の成功があり、Ⅱもやまニア寄りながら堅実な作りで非常にプレイヤーの多かったゲーム。今回の収録にあたり、プレイヤーとして選んでいただいたことは嬉しい半分格下半分といったところでしたが、2周ノーミスノーボムならばそれで丁度1千万だしやれる範囲だ、ということで務めさせていただきました。

凡人サークルで攻略に取り組んだ最初のタイトルでもあったので、感懐深かったです。

苦労した所といえば、アイテム周回調整ですね。2周に渡る7個分の調整は、安定して行えるギリギリの値数でした(結局、DVFでは最後バルカンになってますが……)。

それとゲーム内容ではないですが、雷電Ⅱの基板そのものの特性から収録機材との相性に問題が

あったり、私が体調を崩して急急車で運ばれたり……思い深い撮影状況となりました(笑)。

どうせノーボムなら赤ボンバーでの収録を改めて、という話もありましたが、クリスタル破壊と4周目映像を撮ることを優先させた結果それが前め切りギリギリまでかかり、赤ボンバー映像は見送らせていただきました。ここだけがほんの少し心残りかもしれません。

複雑なシステムはなく、スコアを稼ぐならただひたすらノーボムで生き残り続けるのが当ゲームではありますが、だからこそ純粋な「弾との真剣勝負」だけに打ち込める魅力がDVFより伝われば幸いです。

最後に、初代担当のむむむさん、Ⅱ担当の古田屋さん&NMTさん、作曲の佐藤さん、1NHの皆様、お披露目でした。

雷電DX上級コース担当 DXP!!吉田屋

バトルガレガ以来、またDVBの撮影に参加することになりました。

雷電DX上級を担当しましたDXP!!吉田屋です。上級に関しては1000万達成が条件でした。どうせやるならなるべく早い段階での1000万達成を目指したいと考え、当初の予定では2-7終了までに1000万となっていました。(昔の記憶での最終1000万は2-7だったのだ)

そしていざ撮影及びリハビリ開始!!しかし、最初の二日間はとてひどい内容になりました。

まず敵配置とマップそのものを忘れていた。だから当然敵撃パターンなんか憶えてはすいません。そして全部1からやり直しとなった。

二日目を終えたときに1NH社長から「大丈夫ですか?」と聞かれる有様であった。

まあ過去にリハビリを行った時とまったく同じ状況だったので、思い出せばすぐに2-7で達成して終わる!!と自分には楽観していました。

でも「隣りからするとあのやられっぶりではあてずきりな」と思いつながら撮影三日目。

あざり2-7ボス付近で1000万達成!!「とりあえず保険はできた」と一番安心していただ

のは自分よりも、おそらく1NH社長だったであろう(笑)。

そしてこの時に「2-6終了までに十分1000万行く」と判明。

1周目の敵撃を攻め始め、そして攻めすぎてしばらくの間は後半面すら行けない泥沼の日々が続いた。さすがに焦れすぎる敵撃は諦め、とりあえず2-6終了時のクリアボーナスまでに1000万の映像を優先に撮影。

そして2-6終了1000万達成!!と喜んでいたので「あれ!?色が狂っている」とプレイを見ていた1NHのスタッフ。コンバーターの調子が悪い様だ。そして結果は……、撮影やり直し(泣)。

撮影期満まであと3日しか残されていなかった……(汗)。

翌日、仕方ないギリギリまでやるか、と気を取り直して撮影する。

すると……その1プレイで2-6ボスタイムボーナスで1000万達成!!

自分も1NHスタッフも皆、安堵した。

プレイ内容については、敵撃は1-4ボス前まではすべてこなす。ボスはさささと素早く倒して即倒す、といった所でしょうか。

ちなみに撮影中、一番のライバルは難敵でした(笑)。

雷電DX練習コース担当 NMT8.2i

1月某日
とりあえず練習1-0の700万OVERを目指しつつリハビリ開始。

1月某日
DVCカメラを地べたに置いておくとか操作がいろいろ面倒なので、会社(材木屋)にころがっている機材でスタンドをこえた。無意味にしている。

ゲーセンでゲームを長時間プレイしている左手の付け根の外側が痛くなってしょうがない、と訴えてもなかなか同僚が見つからない。類似体験記事集。



1月某日
コンティニューして2面目をやってみたら、まあ弾の見えるんこ。やばい。

プレイヤーコメント

一月某日

基板の48ピンをS-VHSに変換して録画するのがまくいかない。セーブ基板は本当に厄介だ。煮ても焼いても食えない。コンバータを調子の良い個体に交換。かなりきれいに撮れるようになった。

二月某日

左手の付け根付近が筐体のカドで痛くなる対策として、半端に手袋をはめてみた。東急ハンズで売ってた指板きの軍手(らしい)。500円弱だった。まだ使い始めて効果のほどは定かではないが、悪くはない感触を得た。問題はちょっと、痛い人みたいなことだ。何をいましてさっさと？



二月某日

以前から居座っていた雷電おじさん1号氏・2号氏が店員の警告により姿を見えなくなる。これでコンパがコピーや嘔吐物まおれになることもなくなる。2号氏はまだマナー良かっただけだな。初級4ボスまで行ってるのを見たこともアリ。

二月某日

やっとなんと700Vオーバー。ベースが上がらない。

二月某日

1-0で404万。その足で9面突入。しかもクリアです。とりあえず練習1-0でのスコアアタックはこれでやめ、1-8クリア狙いに切り替える。俺にこれが全編で採用されることになるとは、そのときは夢にも思ってた。

二月某日

6ボスうーん!! お前という奴は!!! こまで!!! 練習1-0に突入するためのノーマスノーボムの壁はいつかあるが、まず最初に見え、そしてどうやら最後まで立ちまだけてくれるものさ。ちなみに7面冒頭のザコラッシュが次に高い壁で、あと7面中ボス、8面中盤が低めの壁となる。

二月某日

とうとう1階層で公開された。どうしよう、もう逃げられないよ!! とりあえず現状、6ボスを誰かに見せたい気持ち。

三月某日

布団持ち込みの会社養育コースを1日おきペースでいく予定。今は基本的に仕事上って22時直して夜9時くらいまでやり、2時から家まで帰るのに30分、毎朝6時半起きで会社まで45分ほど。この移動時間を圧縮することで睡眠時間を確保すれば11時くらいまで延長できるのではなかろうか。じゃうぶんな睡眠時間は絶対に必要。ここを削ると白濁必至。

三月某日

6ボスを放置しておくで1段階目のまま白弾連射が始まった。ああ。6ボス突撃率は3割切ってると思われる。

三月某日

6ボスの勝率が少しずつ上がってきた。何故か9面も行けてるのだけど、クリアできない。

三月某日

だめだ。朝から寝まて心臓が苦しい。俺は肉いてないよな。仕事でも雷電のことが頭から離れない。こんな真子で本当に俺に合うの??? なんて考え始めると、心臓がキューッと絞られるような感覚。フレッシュで人間は本当にこんなふうになるんだ。臓腑としての心臓が胸部左側にあるというのを痛感している。どうなってんだ俺。

三月某日

2面目ノーマス撮影に切り替える。

三月某日

アルカディア買ってきて見たら、自分の最終スコアが抜かれていた。よりによってこんなときに抜かれるのかあー!!!



四月某日

ざむざむの情しいプレイは何度かあるものだから、じきになんとかなるだろうと思ってた。ところがいつまで経ってもノーマスできない。これほどの時間を与えられて、まさかこうまで苦戦するなんて予想だにできなかった。ほんとと情けない。

四月某日

1階層に急遽電話連絡。え……? アレ使うの? 俺の初級なんて人に見せられるようなもんじゃないぞ……。初級クリア時で転落率99.9%だったらしい。ぐは。DVDの容量的にもダイジェストだってことで、初級はレーダー増設だけ収録、みたいになイメージしてたのだ。最だ……。更になんか上級コースの方が2-6で1千万とか聞かされてびびる。

そりゃすげえ。どんな勢いで熱中取ってんだ!? もう練習コースもその方までやってもらったほうが良かったんじゃないですか……?

四月某日

少しでも仕事時間を減らして22時に行くようにする。

四月某日

飲酒量が増える。よく眠れない。睡入りはさほど悪くないんだが朝4時くらいになると目が覚めてしまい、結果として睡眠不足となりゲームへの集中力が欠く。技術的問題より心の問題が大きい。

四月某日

抗不安薬を処方されてみた。効き目の弱いヤツだが、気持ちが悪くということはやる気が減るということでもあり、ゲームへの戦意を損なうようであって意味が無い……。



四月某日

締め切り4日前から会社を休ませてもらうことにした。会社の仕事もけっこう忙しい時期だったのでなかなか休み切れなかったんだが、はっきり言ってもう仕事なんかやってる場合じゃない。

四月某日

連日、開店の朝9時から帰宅する夜9時まで筐体と一休型になっていると、体のあちこちが痛みだす。ゲーセンにはよく見ると高さがまちまちなのだ。自分は雷電用には低めのイスがオススメ。でも低いイスはクッションが完全につぶれてしまっていて尻がすぐ痛くなる。わがままを言ってる産物だけ新品かふかふかと交換してもらった。



四月某日

左手が手袋をしていても痛んできた。手の雪き方を少しずらしてみたり、手袋の中に革キレを挟んだりしてみても焼け石に水。ときに激震がきてミスすることもある。左手中指の内側にレバーの玉の跡がつく。触ってみるとまるくへこんでいる。これも痛い。



四月某日

締め切り当日。夜3時までに名古屋郵便局に持ち込めば、明日じゅうに確実に東京に到着すること。

夕方5時ごろ、2面目ノーマスプレイをやっと成功させた。本当にぎりぎりだった。もうこんな経験は二度としたくないものだ。



ハイスコア獲得
名義アイテム!!
M19 21区の名古屋
「ゲームBOX 2」の雷
電2のに入った筐体に貼
ってある「雷電2」の
ステッカー(笑)。

雷電シリーズ作曲者 佐藤 豪氏に聞く!!

作曲、音楽スーパーサウンド制作、音楽監修、「雷電」シリーズ音楽についてお話を伺った。

インビュー&楽曲解説

アーケード版 雷電IX (1994) について

●雷電IXの楽曲は過去2作からの集大成の楽曲となっているが、はじめからこういった仕様で製作する予定だったのですか？

佐藤→そうですね。企画者の意思によることです。雷電IXのために新規に曲を記すことも考えましたが、結果的にこうなりました。

●雷電IXで佐藤至希さんの雷電楽曲をアレンジするにあたって、気をつけたことはありますか？
→まず、至希さんのサウンドはYMS12という音源かなるものでしたが、IXは上位音源のY215でしたので、音源のぶんハイクオリティなものにしたいという気持ちがありました。そして自分の力として、スピード感やリズム感を出したかったので、それを加えたいという考えの元にアレンジしていきませう。

●ちなみにIXには雷電の「LIGHTNING WAR」と雷電II「LEVEL1」の2曲が採用されました。上記2曲が選ばれる理由は？
→まず雷電II「LEVEL1」ですが、雷電IXは雷電IIをベースに拡張したもので、1曲が同じだと目と代わり換えしないだろうということでも外しました。次に「LIGHTNING WAR」は、単に開発メンバーやユーザーの好みで他の曲が選ばれてしまった結果、外れました。

●雷電IIと雷電IXで微妙に同じステージでも曲が異なっている場面がありますがこの辺は何か意図があったのでしょうか？
→先程お話ししたとご承知ですが、雷電IIと代わり換えないのを避けたかったことが大きいです。ばっと思て「あ、新作の雷電IXだ」とわかって欲しかった狙いがあります。

●練習コースのみ、雷電楽曲「GALLANTRY」にドラムフィルから始めるイントロフレーズが追加されていますが、このアレンジは開発者からの指定だったのでしょうか？

→そうですね。企画者からの要望です。練習コースはステージが長いし、練習ステージがIX全体で一番最初になりますから、これから始めるぞ！という感じを出したいということで製作しました。

●最後の最後で雷電ボス80Mを持ってきたのは、やはりシリーズのファンへのサービスでしょうか？
→これはまさにその通りですね。奇数番と偶数番と交互で、IとIIのボス曲を採用することも考えましたが、お馴染みのあの曲が最後を飾ったらマニアもグッとくるだろうと考えてあの仕様になりました。

PS版 雷電プロジェクト (1995) について

●雷電プロジェクトの80Mは全て内蔵音源で処理しているとのことですが、オリジナル雷電サウンドを再現するのは大変だったのではないのでしょうか？ 吉野氏等がかなり大変非難を受けてください。
→長くなると多少の手直しは行きます(笑)が、雷電IXはPS本体と同時期に発売したタイトルなので、当然開発はPS本体が発売される前にスタートしたのですが、それ故にすべてが初めてで前例のない環境だったので、本当に大変でした。ツールを使うのも初めて、ノウハウもなし、そもそも東家音源を開発するものも初めて。特にツールが説明書通り正しく扱っての正しく発音してはなくて、事実上ツールのデバグをしながら制作して感じた。制作期間も短く、休み返上、徹夜続きでしたね。さらに、そんな精神状態で作っているのだから、間違えてデータ消したりミス連発で(苦笑)。そういった環境で作るのは、本当に大変でした。

●PS版に収録されたアレンジバージョン製作にあたりコンセプトがあれば教えてください。

→これも企画者の意図によるものでね。さっきからこればかりのような(笑)。PSへ移植が決まった際、担当者が「佐藤君、アレンジバージョン作って、もう一度に「アレンジバージョン収録」って打っちゃった」って、やらないでよかった(笑)です。家庭用に移すことがあったらアレンジはやりたくなかった、と考えていたもので、いざいかにしてもやっていたでしょうけど、前述の通り、ツールなどで苦労しながら「やらなきゃよかった……」とすぐに後悔した(笑)。思い通りに出来てくれなくて、アレンジどころじゃなかったですからね……。

●雷電IIのLEVEL8 80Mのイントロが曲出しなされていますが、これには理由が？

→原因の大きな原因は、イントロのベルの音がないことですね。開発当時、たまにミスでベルのパートなしのままゲームに組みこんでた。他のスタッフも驚いて、「ベルもなかったのかいよ」という意見をもらい、「アレンジバージョン」だから、なしもありかな」と考えたのが動機でしたね。しかし、これは前回のサントラ化(DOPPARTS CD 雷電/雷電IIサントラ)で久々に思い出したよ、「あーそういえばちがうわー」ってね(笑)。

海外版 雷電II NEW (1996) について

●当作品は海外(アジア区)のみでリリースされた移植版というところが、製作の苦労話等があれば是非お聞かせください。
→これは確か、E88ハイスクールがライデンファイズを開発している時に平行して担当したと思います。ですから結構時間的にきつかったんです。それに音源チップを拡張せずPCMのみ、さらにデータ容量もかなり小さく、原曲をサンプリングして使用音源を抽出という作業を、相当苦労してはなりませんでした。短くループできない曲はそれに代えて、新たに違うループで使える曲を製作して代用しました。

PS版 雷電IX (1997) について

●移植作業足元の全曲新曲という、珍しいケースであるNECリリース80Mの製作経験、並びに全体的な楽曲コンセプトがあれば教えてください。
→ここで初めて「自分の意思で決定しました」と言えます(笑)。雷電プロジェクトはアレンジだったから元は新曲はいいけど、うーん、新しい曲で、今まで機会がなかった「自分かと思う雷電サウンド」を生かすチャンスとばかりで、決定しました。しかし、同時収録のバイパーフェイズ

ン楽曲の製作に時間が掛かってしまったことや、雷電プロジェクトの反省から製作した自社サウンドドライバークラウド、音の質にノイズがブチブチ入った、パンや音質の変化比率が100%の仕様と異なるなど、問題点で、新曲製作の時間が取れなくなってしまったんです。で、NECリリースに関してはほとんども外注の方におまかせすることにしました。とはいっても曲出しは自分で行いましたし、良い結果は出せたと思っています。単一、自分で作曲したステージ曲である「Mission Striker」は、過去の雷電ではあり得なかった、スラップベース+ファンキーなグルーブに特徴できたので、非常に満足しています。

●佐藤さんと別の2名のコンポーザーさんについてですが作曲作業の分担はどうなっていたのでしょうか？

→先程のお話に出ましたが、NECリリースの作曲を二人にお願いしました。ちなみにコンポーザーの一人の藤原氏は、実は僕のくさくさの友人なんです。ゲームサウンドというよりは、音楽面で活躍されている人なので、ゲーム音楽好きでロックに精通して人なので、是非雷電をお願いしたいと思って声をかけました。

●では次にアーケード移植楽曲のノーマルモードについてなのですが、前作の雷電プロジェクトで大部分の楽曲をPS内蔵音源で製作しているにもかかわらずデータの流用はせず、全部を再度作り直した理由を教えてください。
→先程のお話した通り、雷電プロジェクトのデータは何種類か途中で製作されたが、データ容量の効率化や音質などでも手が回せず、改善ができませんでした。で、いちから作り直しました。

雷電シリーズの効果音

●雷電シリーズが他のシューティングと一線を画す要素のひとつとして、敵機を破壊したときや敵機が爆発する効果音が挙げられます。SEはやはり気を使って製作しているのでしょうか？
→そう、まさに雷電シリーズは効果音に力を入れています。これは当時の開発者が、シューティングは効果音が命であるという考えで、SEをひとつひとつ手直し！という要望がうけられました。この考え方は非常に共通できるもので、今日の私のゲームサウンド制作の基本方針として、しっかりと取り入れています。私も音楽に負けないくらい、効果音が好きなんです。音楽ばかり注目されても、効果音が、やっぱりゲームは効果音がものものだから、これをおろそかにしてはダメです。

佐藤豪氏 コメント

●雷電Ⅱの5ボスのジェット燃料の音はどこからサンプリングなさったのでしょうか？
→さて、何だと思います？ 実はこれ、押除機の音なんです。効果音の世界ではジェット機の音＝押除機が常套手段なんです。ゲームに限らず、映画の世界でも押除機だったりします。ただし、単に押除機の音を普通に録音しても、あまりそれっぽくはならないです。録音時に色々工夫したり、録音されたものを加工したりしてます。どう工夫するかは秘密です！

●ちなみに、雷電DXにおけるインパクト抜群のワーニング音は（練習から初戦にある際）の効果音！開発側からの指示によるもの？
→そうですね。「早くや！バグ感で目立つように」って指示の元で作ったものです。結構ダメ出し多くて苦労した思い出がありますね。え？設置している店で、マシントラブルの音に聞こえられませんか？ そんなことになってるとは想像もしてませんでした(笑)。

●楽曲解説 雷電DX NEWリリース (0102 01~10)
→では次に、楽曲解説をお願いします。

01 Opening deeo
→新雷電Ⅱのコンセプトの一つとして「今まで一番カッコ色を強く」というのがあって、そのイメージを代表した曲ですね。

02 Course select
→結構自分のカラー出せたんじゃないかなと思ってます。誰もがシューティングのセレクトってこんな感じだよな、と思ってもらえる成功みたいな。

03 Conflict (Level1)
→外注のコンポーザーから一番最初に上がってきたのがこれ。まさにイメージ通りで、自分の理想としての雷電サウンドですね。これにギターアレンジを加えて、音色構成など僕が決定していきました。

04 Overpowered (Boss)
→今までのボス曲と違ってアプローチにしてみました。今聴くとかなりメタル色強いな(笑)。

06 Mission striker (Level2)
→バイパーフェイスワゴンがスラップベースサウンドだったので、雷電でもやりたーなと思い、作曲しました。僕は基本的にユーザに好まれるものを作りたいことを第一に製作していますが、これはかなり自分の趣味に走っちゃってる感じですね。

(注) 曲名左側の数字は同様のCD/DVDに对应しています。

07 Roaring field (Level3/8)
→まさにロックサウンドですね。機会があったら今の音でアレンジしてみたい曲ですね。

08 Limit exceed (Level4)
→サビのメロディが楽しいですね。それまでの雷電でこれだけキャッチーなメロディでなかったの、新鮮だったかも。

09 Like store (Level5)
→ミドルなテンポ感修正に雷電節ですが、曲調は今までにない感じですね。

11 Break out (Level6)
→戦いの緊張感を出して欲しいとお願した曲です。曲自体はアップテンポでメロイなのですが、重さしい空気感が表現されてるんじゃないかと思えます。

12 Thrusts (Level7)
→かなり攻撃的なスピード感の曲ですね。ゲームもこの辺りなると、弾のスピードや数も速いことになってると思いますので、その激しさと曲がシンクロできたらいいなと思って依頼した曲です。

13 Sadness ahead (Level8)
→本来、個人的に雷電Ⅱはこんな感じにしようかと思ってました。もしそれが実現していたら、雷電Ⅱの雰囲気も変わったものになっていたでしょうね。

14 Awaiting threat (Level9 boss)
→思いつきメタルです。元メタラーであることがバレていますよね(笑)。NEWリリースの中では、数少ない私が作った曲のひとつです。

15 Victory easy (Next loop)
→基本的にシリアスでマイナー調な曲ばかりなので、この曲くらいは明るい曲にしたかったという感じです。

16 Triumphant return (Ranking)
→凱旋帰郷という感じですね。勇ましく誇らしげな感じですね。

17 Name glory (Name entry)
→これも私の曲ではないですが、うまく従来のエントリを踏襲してますね。

18 The blue sky and earth (Ending)
→戦域、海、山、丘陵……そんな列挙された世界が終り、青い空に白い雲が浮かぶ。緑が広がる世界。静かな平和が戻ってきた……そんな安らぎを感じたいと思い、私が作曲しました。

楽曲解説 ACES TRACKS (0102 14~16)

●今回の新アレンジについて。

14 Fighting thunder 6S (RAIDEN)
→オリジナルのあのローベッドなドラムを使いたい！それがこのアレンジの動機となっています。オリジナルドラムと同じ音程のトラックと、音程を下げた重く迫力のあるトラックを重ねて構成されています。曲自体もかなり好き勝手にアレンジしちゃいましたね。かなりデクノりですが、たまにはこんなものもいかがでしょうか？

15 Repeated tragedy (RAIDEN II)
→「くさいメロディ」とよくいわれる『の』の曲ですが(笑)、ならばということで、このアレンジのコンセプトはズバリ「くさいメロディの追求」です(笑)。最近の佐藤は昔の音風を捨てた、なまって貰われりもしていますが、佐藤、やることばやります(笑)。ゲームミュージックの枠を超えたイージーリスニングで、ドラマチックな曲になりましたが、いかがでしょうか？ 余飯ですが、実は本人、あまりこの手の曲調が得意だという認識はないんですよ。子供の頃、親の影響でポールモーリアや、レイモン・ルプエールが大好きだったの、さっと自然に耳に染みていったんでしょうね。恐るべし、幼少体験(笑)。あ、そうそう、これもバスドラムとスネアドラムに、オリジナル雷電Ⅱのドラム音をサンプリングして使ってるんです。少しだけ異彩漂着ってるかな？

16 Confront (RAIDEN DX)
→NEWリリースのフラッグシップ的とも言える曲だと思います。ファンみんなから人気がある、そして僕自身とても気に入っています。アレンジバージョンということでも、よりドラマチックな展開とカッコよさの追求をしてきました。この音で雷電DXをプレイしてみたいですよ。

●それでは、最後にファンに向けてメッセージをお願いします。
→いよいよこのDVDとサントラの発売で、過去の作品集が出揃い、一段落という感じがします。実は意外にも、シューティングは雷電シリーズとバイパーフェイスワゴンが担当したことがなかったりするのですが、その中で、メロメロ、メタル、テクノ、フュージョンなど様々なカラーでアプローチしてきました。そして、それぞれを多数の方々が支持してくれたことを、本当に嬉しく思います。これからも皆さんに「いいサウンド」だと評価されるよう、頑張りますので、応援よろしくをお願いします!!



写真を見てのとおり、P8巻 雷電100は3名のコンポーザーの合作だった。なおNEWリリースの楽曲は、今回のCD化を機に、佐藤豪氏に併せて制作された。

佐藤 豪 関連作品紹介



THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS

開発者: SNK
発売元: SNK
プラットフォーム: PC
発売日: 1997年12月1日
価格: 5,800円(税別)
収録内容: 1. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン
2. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン
3. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン



Viper Phase 1

開発者: SNK
発売元: SNK
プラットフォーム: PC
発売日: 1997年12月1日
価格: 5,800円(税別)
収録内容: 1. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン
2. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン
3. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン



RAIDEN II

開発者: SNK
発売元: SNK
プラットフォーム: PC
発売日: 1997年12月1日
価格: 5,800円(税別)
収録内容: 1. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン
2. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン
3. バイパーフェイスワゴン バートンとワゴンとワゴン

元セーフ開発 プログラマー 齋藤貴幸氏コメント

元セーフ開発、モスのプログラマー、雷電シリーズをはじめとする多岐のタイトルのデバッグ、企画、プログラム等を手がけた実績を持つ、雷電IIやライデンファイターズシリーズに登場する、多種多様なボースフィチャーの生みの親である氏に本作雷電IIについてのコメントをいただいた。

齋藤貴幸氏プロフィール

(有) セーフ開発
雷電II (デバッグ)
雷電III (企画、デバッグ)
パイパーフェイス (デバッグ)
戦球 (企画、プログラム)
ライデンファイターズシリーズ (企画、プログラム)

(株) モス
雷電III (プログラム)

コメント

雷電シリーズのDVDをお買いあげいただき、誠にありがとうございます。
元セーフ開発のプログラマーの齋藤です。

私が雷電に出会ったのは、まだ入社前のことでした。当時東京の神保町にあるゲームセンターで店員をしていたのですが、その店で雷電のロケテストが行われていました。まだ3面か4面までしかできていないバージョンだったのですが、クリアするとリセットがかかるバグがありました。

入社後に聞いた話ですが、リセットバグの存在は知っていたけれど原因が解らず、どうせロケテスト中にクリアする人は居ないだろうと高を括ていらしたようです。

ロケテスト初日、この店はセーフ開発から歩いて行ける距離にあったこともあり、何人が突然にロケテストを見に来ていたらしいのですが、あっさり最終面まで到達した人がいたそうです。後ろで「やめてくれーリセットがかかるー」と心の中で叫んでいたそうですが、顔も聞かず目の前でクリアされてしまったらしいです。

恐らく、雷電が高難度ゲーと呼ばれるようになったきっかけはここにありそうです。

あれから3年、私がセーフ開発に入社したときに開発していたのが、あの雷電の続編、雷電IIでした。最初に高い渡された仕事が「雷電IIを攻略しろ」でした。

初めての仕事ですから、それはそれは真剣にプレイし続けましたよ。ついには開発者の前で1周クリアしてしまっただけ……。

そう、今思えば雷電IIがさらに高難度ゲーになってしまったのは私のせいなのかも知れません。申し訳ございません。

以後、デバッグでプレイするときはチーフの人に見られないように気を付けましたから。パイパーのときも産業スパイのようにこっそりプレイしました。

結局、雷電IIは発売後ユーザーから差し過ぎるとの意見が多く、低難度版の雷電DXを開発することとなりました。私は稼げシステムなどの企画を担当し、複製機含み稼げシステムを色々と提案しました。苦勞の甲斐あって、雷電DXは今でもロケーションで見掛けるほど人気があり、自分としてもIIでの失敗をリカバーできたようでホッとしていました。

その後、戦球でプログラマーデビューを果たし、ライデンファイターズシリーズを手掛けることになるのですが、どんな内容になったかは皆さんで存じの通りです。

セーフ開発を退社後、モスに入社したのですがそこでもまた雷電を開発するとは思いませんでした。自分はつくづく雷電に縁があるんだなと思いました。

雷電はまだ進化し続けることでしょう。これからも雷電をよろしくお願ひいたします。

2006年5月吉日 齋藤貴幸

復活KSD

～セーフ開発スタッフインタビュー～



日付	ゲーム	得点	名
	雷電	10000000+α	ふるえ
	雷電 II	10000000+α	NMTB
	雷電 DX 難易	3-5	DXP 吉田度
	雷電 DX 上級	10000000+α	らじあめ
	ライデン ファイターズ	56,481,730	GAP
	ライデン ファイターズ2	125,920,570	NER
		202,476,074	

当記事は、同人誌KSD（関東スコアラー同好会）39号に掲載された記事を一部加筆、修正をくわえて再収録したものです。

元セーブ開発スタッフ 齋藤貴幸氏インタビュー

元セーブ開発スタッフ 齋藤貴幸氏インタビュー

今週、DVDの製作にあたり言葉（I、II、BK）の開発スタッフにアポを取り、是非とも取材させていただきたいと思いましたが、メーカー関係者も、思い当たる節をしまつぷしに当たってみたいのですが、オリジナルの雷電シリーズの主要開発スタッフのほとんどがセーブ開発退職後は連絡が取れないという、残念な結果となってしまいました。

よって、ここでは本来の予定を変更し、かつてKSD（関東スコアラー同盟）という同人誌に掲載された、「セーブ開発 ゲーム製作スタッフにインタビュー」を、急遽再収録させていただきます。

当記事は話題の中心がKSD掲載時（1997年）に新作だったライデンファイターズとなっていました。しかし、振り返ると過去にセーブ開発スタッフの

インタビュー記事などがゲーム雑誌に掲載された例は極めて少ないため、今となってはセーブ開発の舞台裏や製作スピリットをうかがえる、大変貴重な資料といえます。

再収録にあたり、ご許諾いただいた、齋藤氏、らじあめ氏、高沢氏、N.F氏にはこの場をお借りしてお礼を申し上げます。本当にありがとうございます。

※インタビューに登場する齋藤貴幸氏は雷電シリーズ以降のバイパーフェイズワン、ライデンファイターズシリーズといったセーブ開発シューティングの製作に深く関わり、最近ではMOSSで雷電IIの製作も担当しています。古くからのセーブシューターにとって、非常に馴染み深い人物なのです。

セーブ開発 ゲーム製作スタッフにインタビュー

1997年 12月7日 セーブ開発社内ビルにて

今回のインタビューを受けてくれた齋藤氏は、全スコアも獲得した経験のあるスコアラーで、今回の聞き手であるクレイジー高沢・らじあめ社長・のぶひろさんとN.F社長の3人とはお馴染みのあるお方だったりします。そんなわけで会話は雑談形式で進んだのであります。

ハイスコア重視のゲーム製作

らじあめ なぜライデンファイターズのようなハイスコア重視のゲームを作ったのですか？

齋藤 いきなり、そこから入るの（笑）？

らじあめ それ（ハイスコア重視のゲームシステム）って企画の段階ですんなり通るものなんですか？

齋藤 すんなりとはいけません。

高沢 開発スタッフで話し合ってた決めたとか？

齋藤 ライデンファイターズの場合は、自分が好き勝手にやった。企画の段階ではハイスコアの話は争がっていなかったけど、製作過程において、自分が有難き言葉をさすといった方向性に持っていた。

N.F. そういえば某ゲーセンのコミュニケーションノートで、アイデアとか募集してましたよね？



スティンガー

1983年にセーブ開発がリリースしたアーケードシューティングゲームだ。斜め右下の形模様の出た足元はなんと初期雷電スクロールなの。現代ではありえないかも？

らじあめ おそこには、くでもないこと書いてあったよね。MUSIC BOMBERとかね。

N.F. そう（笑）、ミュージック・ボンバー!!

齋藤 音楽に合わせてボンバーを使うとか……色々書いてあったね（笑）。実は試して作ってみたんだけど、音楽がどんどん変更されちゃってあんまり意味がなかった（笑）。

らじあめ でもゲーム中、バックに流れる音楽は重要だよ。稼げプレイも最初は音楽でタイミング合わせてボンバー使ったりするしね。即点上がるよ（笑）。それはさておき、最初のロケテ中はライデンファイターズというタイトルを称じゃなかったよね？

N.F. スティンガー。

齋藤 そう。スティンガーはロケテ用に付けたタイトルだったんだ。

高沢 でも、当スティンガーっていう同名のゲームタイトルがあったような気がする……かなり大昔だよ。

齋藤 うん。ウチの会社から出たよ。

高沢 ああ!! やっぱりそうですよな？

齋藤 齋藤にひっかからないように、ロケテ中は仮にウチから出たゲームの名称を使っていたというわけ。

自分がクリアできるようなゲームなんて上手な人にはつまらないかも

高沢 足非聞きなかつたのですが、セーブ開発内の皆さんはライデンファイターズをクリアできるのでしょうか？

齋藤 それはね……できません。

高沢 バイパーフェイズワンも？

齋藤 それもね、できません。セーブ開発入社は、「こんな難しいゲーム作って、社内にはクリアできる人間がいるのか?」と自分も思っていたけど、実際、製作側に居ると「自分がクリアできるようなゲームなんて、自分より上手な人達にとっては、とてもつまらないんじゃないか?」と考えるようになって。だから、難易度調整は自分がクリアできる範囲から、どれくらい上げるか、ということ意識している。ちなみにライデンファイターズの場合は、普通にプレイするぶんには難易度は極端に上げて、クリア後に稼げプレイを楽しんでくれたらいいなと考えていた。

らじあめ ライデンファイターズにはゲーマーではない普通のおじさん、雇になってお金をつぎ込んでいたよ。

高沢 意図的に、スコアラーを狙った調整なんですよな？

齋藤 一般層に氣にいかなくてもええよ。当然嬉しいけど、自分個人はスコアラー向けの調整も重視している。セーブ開発全体の意向としては、一般層をターゲットに製作しているんだけどね。

らじあめ 多くのゲーセンも、やはり一般向けのタイトルを望んでますもんね。

齋藤 そうだね。それもあるって、ライデンファイターズにも一般的に認知度が高い「ライデン」という名称がタイトルに採用されたんだ。



ライデンファイターズ雷電シリーズは3作品目の雷電EX（1994）で一旦一区切りし、2年のブランクを経てリリースされたのが、このライデンファイターズだ。開発スタッフも新され、システムやグラフィックも時流にあわせてアップデートがなされていた。

©1995 SEIWA SHIPPS INC

復活KSD

らじあめ 一般的といえば、最近(当時)のセーブ開発はゼロチームとかシューティング以外のタイトルもリリースしてますね(笑)。

高沢 あと戦球!! あれはなかなか良いゲームだともうのですが、あんまり出回ってないですね。これは販売枚数の問題ですか? または会社で基盤を生産できる枚数が決まっているとか?



戦球!!

セーブ開発が1996年にリリースした喜多摩ノズルゲーム。ゲームの内容は単純明快だが評価は高しばかりで、玉の転がり方が複雑で面白いという。これと特殊な部分にこだわったセーブ開発がオスティ。

高沢 SPI基板は、CPUに386を採用しているんだけど、インテルが生産を打ち切ってしまった。だから以降、生産できなくなりました。

高沢 なるほど。それで中古市場でもSPIは品薄なんですね。

N.F. 痛いですね。

らじあめ 痛いというより、それって社会的にはかなりヤバイことなのでは?

高沢 でもAMDのほうではまだ生産しているようですが、AMDを採用すれば、なんとか動くには動く。

高沢 半導体メーカーの都合が、基板流通枚数に影響しているとは……。

高沢 たしかに1万枚とか受注があればインテルも再生産に踏み切れるだろうけど、現状の販売枚数である数千枚ではちょっとね……サバ(ソフト)のほうなら問題なく作れるけど。

高沢 話は変わりますが、SPI基板って、ゲーム画面を見る限り粗がくて、綺麗なグラフィックが



386チップ

米国のインテル社が開発した安価で汎用性が高いV8086。SPI基板だけではなく、80386シリーズなど、当時の主力PCコンに採用されていた。

SPI セーブ開発が1996年にリリースした業務用マザーボードシステム。対応ソフトはパイパーフェイズワン(Pipe Phase One)、戦球!!、戦球!! スクール(作中は、なんと佐藤寿氏!!)、ライデンファイターズシリーズ(1, 2, JET)の合計7タイトルだ。



表示できる基板だと思うのですがその辺いまいかがでしょうか?

高沢 プログラマー的には、そんなにスペックが良い基板ではないけど、グラフィックもさついいんじゃないかな。色数も制限あるし、実は発色もそんなに良くはない。

N.F. グラフィックを描いている人のセンスが良いということですか?

高沢 うん。描いているスタッフの努力によるものですね。

高沢 見ていて、ゲームのたびに担当者は寿命を縮めているんじゃないか? と思うほど気合の入った様さ込みですね。



戦球!!

カスリ近接写真

先と隣り合わせの近接の爆発システム、カスリ。その後にはリリースされた他シューティングにも多大な影響を与えた斬新なアイデアである。

N.F. (ライデンファイターズは) 粉が凄いい!! (一閃爆笑)

らじあめ 雷電Ⅱのときも、海に艦の破片が落ちるとちゃんと波紋が広がったりとか、背景に煙霧が残ったりとか……凄かった。

高沢 背景に残る煙霧は、データ量が倍になるから「二度とやりたくない!!」と担当者が高澤だったよ(笑)。

らじあめ ライデンファイターズも2になってからさらにグラフィックが濃密になりましたよね。

高沢 取り込みなんか結構楽になったよね。

高沢 取り込んでから修正するという感じですか?

高沢 そう。その取り込みに使うソフト、つまり開発ツールが以前よりも良くなったというわけ。



戦球!!

雷電Ⅱの激戦や炎撃

データ量が膨大になるという理由。雷電Ⅱの水面に広がる波紋と煙霧(右)。また雷電シリーズは地上戦艦の上へ、へりなどを描画させるというタメージを考案することが可能だった。結果にわたって数回した演出効果が見られている。

火花散り、粉も舞うから、カスリ点

らじあめ ライデンファイターズの80%って今までと違って、ぶっ飛んでますよね(笑)。どうして急に(良い意味で)狂いはじめたんですか? 家でプレイしてると身内に「ディスコみたい」と言われます。(一閃笑)

高沢 作曲の佐藤寿さんの趣味ですか?

高沢 いや、あれは企画の人の趣味です。こんな感じのやつ作ってくれと一人、担当者はしがたないで直ぐ直ぐ作るよ(笑)。

らじあめ ではカスリボーンズに関しては?

高沢 カスリは企画の人のアイデアで、それに点数をつけ、システムとして組みこんだのが自分なんだ。

らじあめ カスリは凄いい。

高沢 あれはキテる。

らじあめ まったく、なんてことするんですか? (一閃笑) カスリのおかげで、何人の人間が美人になったことが……。

高沢 最初は、弾をカスる火花が散る……という演出でしかなかったんだけど、火花散ってるし粉もでてるから、これは点を入れるしかない!! と。そもそも自分はゲームの元となるシステム構築が担当の仕事だったわけだから、後からついた点数システムも付け加えたりもした。そういえば、カスリ点をつけただけのとき、他のスタッフからも「なんてことするんですか?」って言われたな(笑)。

高沢 敵の攻撃パターンは、カスリを想定して製作したのですか?

N.F. 1箇のボスとかは明らかに狙って製作している感がありますが……。

高沢 いや、全然考えてなかった。敵の攻撃パターンはカスリ点を採用する前からすでにできていた。でもカスリ点を採用してから、多少はカスリやすいように調整している部分もある。

らじあめ まさしく開発者の尻だ(笑)!!

N.F. 敵の軌道も微妙な角度で飛んできたりしますよね。

高沢 あれは、基板の解像度が低いから、弾の軌道が荒くなったからなんだ。もうちょっと解像度が高ければ……と思う。それよりも、製作サイドからすれば、ボス戦はともかくとして、まさか、ステージ中のザコキャラの弾までカスリを実行するとは思わなかった(笑)。

らじあめ (笑)。そこで質問なんですが、8面の途中とか、2面の戦車の弾とか、カスリを狙う

際、ジャッジスピアだと、どんなにレバー入力を短くしても5ドット移動してしまいます。これはなぜなんですか？ 合わせるのキツイです（笑）。

高沢 それは、各機体ごとに移動する最小単位が決まっているため、スピードの速い機体の最小単位が大きいからでしょう。

N.F. つまり、ジャッジスピアは最小単位が5ドットで、1ドットずつは動かせないということですね。

高沢 うん。そうだね。1ドットずつ動かすとなるとスピードが遅すぎて、通常にゲームをする際に支障があると思う。

高沢 でもプログラム的には、どんなにスピードの速い機体でも1ドットずつ移動計算自体はしているんですよね？

高沢 うん。しているね。

N.F. 他メーカーの某シューティングだと画面端でレバーを斜めに入力すると機体スピードが遅くなりやすいもんね。

高沢 ウチにはそういうゲームはないですね。雷電のころから、受け継がれている伝統です。画面端で斜めに入力して機体が遅くなるのは個人的にも嫌いです。

色々質問

高沢 ではハイスコアに話を戻します。ライデンファイターズは初回集計で何点くらいのスコアが出ると予想していましたか？

高沢 はっきり言って、一ヶ月目は4千点くらいだと思ってた。そうしたら予想を次々と裏切られた（笑）。

N.F. 一気に5千点（笑）。

高沢 ミクラスなどの隠しボーナスが、あんなに早く発見されるとは思わなかったよ。

らじあめ でも、よく見つけたよなあって思うものもあるよ。ドラム缶を逆から破壊とかね。あれって簡単に見つけれられたのかな？

N.F. いや、みんな探すのに本気でしたよ。

高沢 ミクラスとか、何の目印もないし（笑）。

らじあめ ひとつ発見すると「この敵がやらしい」とか、みんな全部探りだすんですよね。しまいに何でもかんでも「海のへこみがやらしい」とかってね（笑）。金を使って、いくらでも探しますよ。

高沢 2面のフェアリーとか、探すのが大変だったのでは？

らじあめ ああ〜!! あれはかなり大変でしたね。

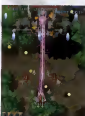
高沢 では次の質問、セーブ開発で（当時）社員は何人いるんですか？

高沢 30人くらいかな。そのうち半分は今年から（1997）入った新人だね。ちなみに広報とか、営業担当というのが明確になくて。例えば自分もプログラムを担当しつつ、ロケーションの調査イベントなんかの運営をしてる。

らじあめ 新作、ライデンファイターズ2のロケテストの評判はどうでしたか？ 身内では前作より死にやすくなったと評判なのですが。

高沢 前作をやり込んでいた人向けに、ちょっと難しく過ぎちゃったがね。でも、調査をしたゲームでプレイした人は3面くらいまで進んでた。とりあえずは、一般層でも3面までは確実に進めるように作ったつもり。

らじあめ また、今回はスコア表示に一部の桁があるって本当ですか？



© 1997 SNK PLAYMOBIL INC.

ライデンファイターズ2
1997年にリリースされた、ライデンファイターズ2。新機種の「プランズ」がよく、スコア稼ぎが楽に楽しめた。ライデンファイターズシリーズ最高傑作と呼ばれる声も聞かれた。

高沢 うん。つきたよ。

らじあめ すばらしい!! ジャあ、一息点まで出せるんですか？

高沢 それはまだ内緒。一部の桁は某スコアラーに割譲されて付けたんだ。理論上は四十二億点まで表示できる。

高沢 では隠し機体は？

高沢 それは、これからのお楽しみでござい。

高沢 では次に、ゲームを作る手順というが、そこら辺の話を教えてください。

高沢 まずは、自分で作ったゲームを自分自身で攻略してみるんだ。それで、これは美しい!! って思えるパターンができるまでやり込む。どうしてもそのパターンができなければ、敵の配置を変えたりして調整し、以後その作業を繰り返す……。

らじあめ ちなみにライデンファイターズ1の1面の調整はあれで納得できていますか？

高沢 うん。あれは、自分の考えたとおりだね。

らじあめ でも、目的的には敵数が2倍無敵になるのがどうしても納得がいらないんですけど……。せめて、初弾にスレイブが1個あれば……。

高沢 あのね……わざと死ねば、S（スレイブアイテム）がちゃんと出るよ。

らじあめ ああ!!!! そっかああ!!

高沢 きたあああ!!!!

N.F. おもしろいことになりましたね。

らじあめ でも、それは心にとどめておくだけにしよう。今からそんなことはできない。

高沢 と、まあ、こんな具合に上手な人向けに、次にすることがあるように小細工はしてる。

N.F. なるほど、すばらしい。

らじあめ 今の会話の部分カットね（笑）。

なぜか海外のほうがウケが良い？

高沢 ちなみにライデンファイターズ2は、前作リリース後、すぐに製作が決定していたのですか？

高沢 そうだね。前作が完成する前から、続編は作ることに決まっていた。

高沢 雷電ブランドは続いていくというわけですね。

高沢 雷電シリーズとは、違うゲーム性だけど、多くの人に受け入れられて良かったよ。また、ウチのゲームって雷電に限らず、海外でも非常にウケが良い。

らじあめ 粉がいいんじゃないか？（一同笑）

高沢 遅い弾が画面上にたくさん出てくるようなゲームは日本以外だとウケが良くないみたいだね。

高沢 だから、セーブ開発のシューティングはビュンビュン弾をぶっ飛ばしてくると。

らじあめ 海外といっても、どこら辺の国でウケが良いのですか？

高沢 アメリカもそうだし、アジア圏でも。

らじあめ 香港とか、台湾ですか？

高沢 あと韓国とかね。また、海外でウケているのはメメントの速いというのが影響してるかも。海外だと舞の部分の構図になっていて……。

らじあめ いわゆる、モー〇〇コンバットレバー!!

高沢 あのレバーだと、細かい弾避けはできないでしょ。

らじあめ たしかに、微調整どころじゃないよ。



比較写真
左側が国内向けのレバーで右側が海外の機体に標準装備されている通常のモー〇〇コンバットレバーだ。気になる人は海外版のスコアリング内のゲームでぜひ確認してほしい。

高沢：だから、弾をおもいきりレバーを倒して避けられるようなゲームということで、ウチのがウケてるんじゃないかと思う。

らじあめ：でももう〇〇コンパットレバーじゃ、弾避けは良いけど、稼ごに重要な、カスリはさすがに狙えないですよ。

N.F：まあ、あつちの人は稼ごはやりませんでしよう。

高沢：海外ゲーマーはパワフル&エキサイティング!!!

高沢：あと、香港では日本のゲーム雑誌なんかも買えるけど、みんな日本語そのまんまなのに翻訳しないで読んで。もう文章を記号として捉えてもらいたい。

高沢：記事の写真とか雰囲気から、何が書いてあるのが読み取っていると。

高沢：そんな感じ。

らじあめ：香港のゲーマーは上手なんですか？

高沢：うん、基本的に香港のゲームセンターってペリハード設定で稼働させているからね。

高沢：うわわ!! そりゃまたきつつい!!

高沢：ただみんな最後までクリアしてたから、楽しいなと。

らじあめ：向こうのゲーマーは射えられている!!

高沢：しかも2機設定とかだったし。

らじあめ：ペリハード2機設定!!

高沢：ただ、みんなそんな環境があたりまえでプレイをしている。

高沢：向こうの人達は、難しくて1回1回本気でやるんだろなあ。

らじあめ：香港はこれからイケるかも。よし、香港のゲーマーにハイスコアプレイを仕込もう。じゃあ、高沢くん、KSDで企画してよ。

高沢：俺がよー!!! (一同笑)

N.F：まずは日本から平定しましょうよ。

ハード設計中に時代遅れ?

高沢：将来的に、SP1基板をどのくらい使っていると考えていますか？

高沢：そもそもハードウェアって設計から完成まで1年くらいかかるものなんだけど、実はその1年間の間にスペックが完成前に時代遅れになってしまふことがあるんだよね。

高沢：あー! なるほど。

高沢：ウチのSP1も、設計している最中に、まさか性能がなくなるなんて思っていなかったし、難しい質問だね。

高沢：やはりソフトウェアの作り方次第となるわけですね。

らじあめ：そういえば、なんかのゲーム雑誌の投稿が批評でセイブ開発のシューティングは、極太レーザーや誘導弾といったインチキくさい砲攻撃がないのが良いとが書いてあった。

高沢：個人的には、誘導弾は駄目だと思う。嫌いだね。

N.F：ではバトルガレガの針状の弾はどうですか？



バトルガレガの敵機

バトルガレガ
1996年にBing/ラングからリリースされた超有名シューティングゲーム。敵機が撃ち出す針状の弾の物理的で、直線に走り抜ける数秒半ばもなかった。

高沢：あれはいいね。角度が付いている弾は、パッと見て軌道がわかりやすいし、ただちょっとあれは小さくて見えづらかったかも。ウチのゲームも見えづらからあんまり言えないけど (笑)。

N.F：でもSP1のゲームってキャラクターがチラチラしたり、欠けたりしないので良いと思います。真シューティングなんて弾が突然チラチって消えたりしますよ。

らじあめ：あれは駄目だね。

高沢：キャラがチラつくのは、ハードウェアの問題だよ。実はライデンファイターズ2もその辺を意図して、敵機はハード性能が上がって来ると。

らじあめ：ああ、そういえばソフトの説明書にも基板が2タイプあると書いてあったよねー。

高沢：マザーボードというより、サブ(ソフト)ボードのほうだね。動作は場面によって結構チラチたりしてたでしょ？

らじあめ：え？ 全然気がつかないんですけど？

高沢：海の家で寝に長い艦艇の砲台を同時破壊するとか。あれは水平ラインのスプライト表示数というものがあって、キャラクターがその表示数以上画面に出てくると、消えてしまうという現象が起こってしまっていた。ライデンファイターズ2では改良して、重なるのもちゃんと表示できるようになった。表示数的には当社は1.8倍くらいかな。

高沢：実は同じ基板でもマイナーチェンジをしていたんだけどね。

高沢：そういうこと。

インカムとランクについて

高沢：最近、大手メーカーからリリースされるビッグタイトルなど基板の価格が高騰して、ゲーセンが入荷しても値引きできない(元が取れない)状況が生まれているようです。その辺の問題に関して、どのように考えているかお聞きしたいのですが？

高沢：うーん。どうかかな……。たとえばライデンファイターズでも製作コンセプトのひとつに「シューティングで高インカム」というものがあるって、その辺は意識しつつ製作をしているよ。

高沢：自分のホームのゲーセンなどではライデンファイターズは爆売でしたよ。

らじあめ：ライデンファイターズはどこでも稼働は良かったと思う。

高沢：プレイ時間についてはどうですか？ 悩んだりしましたか？

高沢：うーん。短めにしちゃったかもね。

N.F：あとライデンファイターズってランクの審判があるじゃないですか？ あれはやはり、サラリーマンがすぐに終わるようにしてどんだんお金をつぎ込むような工夫だったのですか (笑)？

らじあめ：別にサラリーマンだけじゃない、俺達だてですぐ終わるよ (笑)。

高沢：ランクの審判は対戦格闘ゲームでは割とよくみられるシステムで、最近だとバーチャファイターなんかでプレイ時間が難易度が変わったりしている。で、それをシューティングにも実践的に取り入れてみたわけなんだけど、シューティングだとすぐバシバシ倒しやすかったかもしれない。

N.F：スコアラーに厳しい仕様ですね。

高沢：この仕様決定にはビジネス的問題も絡んでくる。ようするに買う側にとっては初期のインカムが重要だし、売る側としても初期のインカムが低ければ買ってもらえないという意識がどうしてもある。当然、お店で初期のインカムが低ければ、自分達の次回作の販売枚数にも影響してくることになるよね。

らじあめ：開発力が必要になるよ。

高沢：うん。双方の両立を図るには、とにかくインカムを第一に考え、それに対する工夫がどうしても必要になる。シューティングだと、上手な人でもちょこっとパターンが変わってたりすると、そこをつまづくわけで。だからといって、毎回アイテム数や敵の数を変えるといった連打だらけのゲームにはしたくない。であれば難易度を変えるしかないかと。それであのような仕様になったんだ。

らじあめ：なるほど。

高沢：一応、電源を切れば、ランクは最初状態に戻るというのは前提だった。電源を落とせば常に同じランクで遊べる。でも何度も電源を切ったり入れたりするのは、基板に負担がかかってしまう

から良くないんだよね。へたをするするとすぐに基板が故障してしまう。

らじあめ すいません、熱くなるとお機嫌なしでした……「あーあ死んじやった。フザケンナ!!」(パンパン♪「1番80Mイントロ」)ってな具合で(苦笑)。

高沢 お客様にとっては、あまりやってほしくない仕様かも知れませんがね。

高沢 だからね、ライデンファイターズ2では捨てボタンを作ったんだ。Lバーの上下左右を同時に入力しているって電源を切らなくても、リセットがかかるようにしてある。

らじあめ おおっ!! ーん、高沢くん、あんたう、早速百作してみようって考えてたね(笑)。

高沢 私は、やっていない!! 潔白だ(笑)!!



ライデンファイターズランキング画面
高沢氏が制作の役者名を消して製作した、機体別ランキング画面。氏が開発したゲームには、スコアラたちへの配慮がなされている。

らじあめ 変更点といえば、ランキング画面もライデンファイターズ2からは機体別に1位が表示されるようになりましたよね。これは良いですね。

高沢 それも、以前から指摘があって変更したんだ。せっかくエイジズで頑張ったのに、ジャッジスピアの5000万点台のスコアが表示されないしちゃうって表示されないと聞かれてね(笑)。

らじあめ その指摘ってスコアラから出たのですか?

高沢 いや、ゲームストに言われたんだ。そもそも機体選択ができるゲームってワチではライデンファイターズが初めてだったしその辺の配慮が不

足していたのは前からわかってた。ただ、SPIってバックアップできるメモリが少なくって、本当は各機体ごとに位くらいまで表示させたかったんだけど、仕方ないあの形になってた。

らじあめ あれで日付まで入れればベストですよ! 夜ゲームもونسコアもなくなりますよ。(一同爆笑)

高沢 本当は、さらにフリープレイ使用時は、スコア出してでもハイスコア登録(ネーム入)をできないようにしようかと思ってたんだ。

らじあめ あ、それ重要ですよ!!

高沢 でも個人で買ってくれた人が家でプレイするときに可哀想かなと。だから採用しなかった。

らじあめ 家でもお金を入れればいい(笑)。

高沢 お金を入れなくても、コントロールBOX等のコインスイッチを使うという手段もありますね。

高沢 じゃあ、採用しておけばよかったかな。フリープレイのこともそうだけど夜ゲー対策は他に色々考えてたよ。

らじあめ おお!! 運え!! 夜ゲーのことも考えているゲーム開発者が他にいただろう(笑)!!

デバッグは本当、もう大変

高沢 ゲームを作るうえで避けては逃れないデバッグ作業ってやはり大変ですか?

高沢 それは、ほんとにもう大変だった。平気で死ぬよ。

らじあめ 一番大変だったバグって、どんなものだったか?

高沢 ゲーム中にリセットがかかるというバグが一番だね。ライデンファイターズのロケテ中にリセットが確認されて、いきなり原因がわかるはずもないで、とにかくリセットがおこるまで自分ずっとゲームを続けろよ。直せるまで、しばらく数夜で作業していたよ。

高沢 自分の考えたプログラム上の設計からは予測できないということですか?

高沢 うん。でも、バグのほとんどが、よくよく考えたら、ああこうだったのか……っていうものが多い。



ライデンファイターズエンディング
高沢氏の名前はコイデンファイターズシリーズのスタッフロールなどで、確認できる。今後、ますますのご活躍を大いに期待します。

ゲーム作るなら やっぱアーケード!!

高沢 では最後になりますが、ゲームを製作するならば、アーケードと家庭用、どっちがいいですか?

高沢 そりゃあ、やっぱアーケードでしょ。

らじあめ 家庭用はスルイ(笑)?

高沢 自分の主観だけど、時間さえ掛ければ誰でも先へ進めるようなゲームは、ゲームだと思っていない。たとえば街で「レベル○○までいった」とか「○○のアイテムを取った」とか聞いても、やればいづつかはでるでしょ? としか思わない。それよりも、「1面で○○点まで出せたよ!!」っていうほうが楽しいと思う。ゲームの価値観って本来そういうものだと思う。

高沢 今日はその言葉が聞けただけで、とても実りある取材になりました。

高沢 そうなの(笑)?

一同 本日は、インタビューに応じてくださって本当にありがとうございます。

— オリジナル記事製作 高沢一成 —

※なお、今回の記事は再収録にあたり、一部オリジナルの文章・表装に加工、修正を加えておきました。

KSDとは何か?



KSD
同僚スコアラ一同の雑誌。10年以上の歴史を持つ同人誌。今回のインタビュー記事も、同誌の35号(1997)に掲載されたものである。(写真は35号の表紙)

当誌は全国1位スコアラ保持者達と集計店舗が協力し合い、商業誌とは異なる独自の集計媒体を作るという目的で刊行された同人誌である。また、ハイスコア集計機以外もマニアックな関連記事を開催し、当時のスコアラ達から好評を博していた。1983年の発足以来、2003年まで合計70冊が刊行されている。(2006年現在は残念ながら活動を休業中とのこと)

KSDインタビュープロフィール

高沢一成
企画、記事執筆、掲載店とのやり取りなどすべてをひとりでこなしていたKSD編集者。「クレイジー高沢」「ジョーク高沢」とも呼ばれ、スコアラからの人望も厚い。シンクロ連射装置を世に広めたりとして有名。

ZRL-0.0.C.らじあめ
セイブ開発部S10のバイパーフェイズワン(旧バージョンは現在も保持)やワイドファイターズ(ジャッジスピア)など、その他多数のタイトルで全国1位スコアラ達成の実績を持つシューター。現在は愛する猫と犬と共に平穏な日々を送っている。

らじあめ
ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)などで全国1位スコアラの経験を持つスコアラ。高沢IIは1000万点+αを達成したが、締切日の翌日だった苦しい思い出がある。現在はハイスコア活動を休止し、イラストレーターなど写真家として活躍中。

東電



